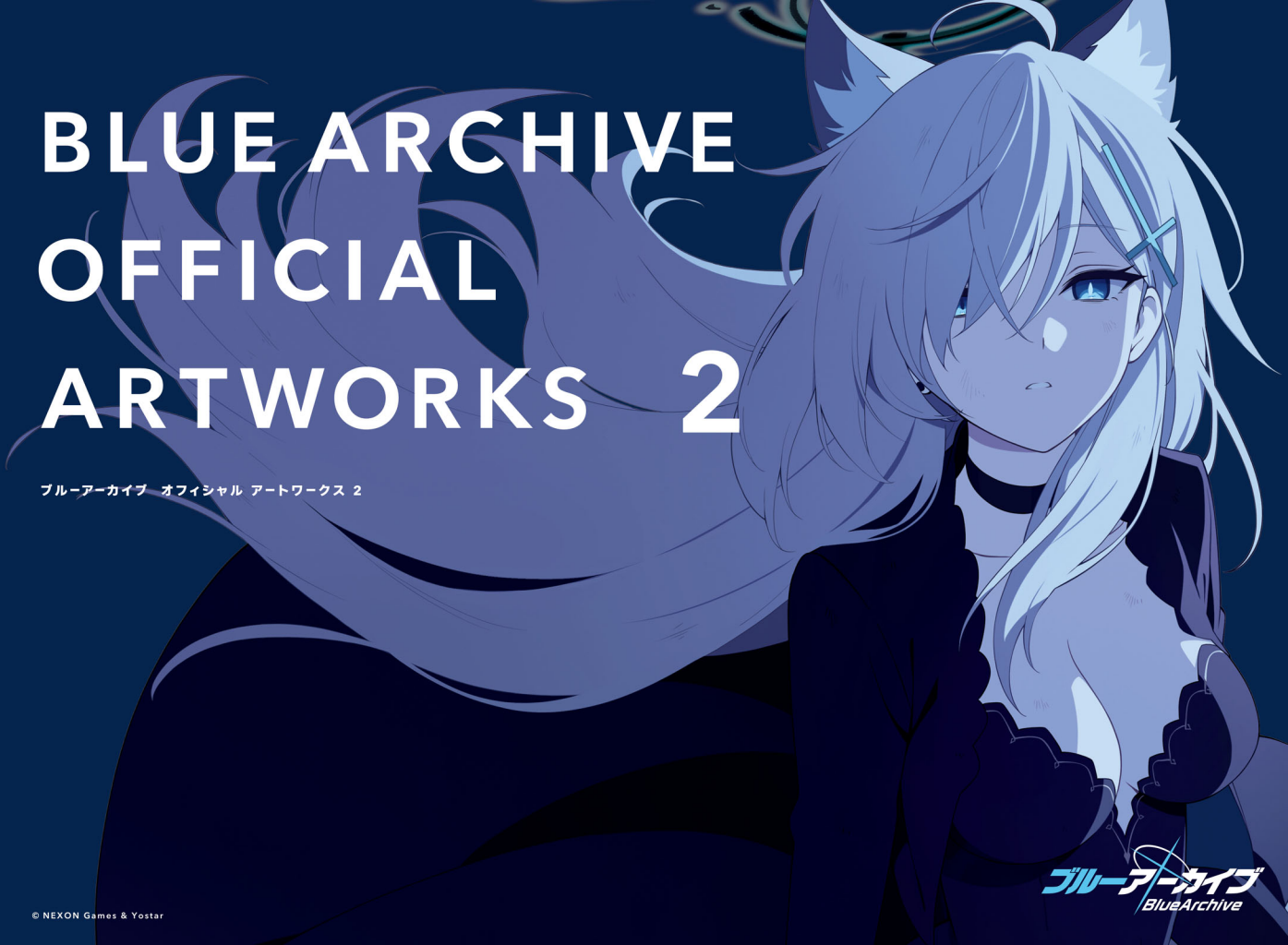
BLUE ARCHIVE OFFICIAL ARTWORKS 2

ブルーアーカイブ　オフィシャル アートワークス 2



ブルーアーカイブ BlueArchive

© NEXON Games & Yostar

BLUE ARCHIVE OFFICIAL ARTWORKS 2

ブルーアーカイブ　オフィシャル アートワークス　2

CONTENTS [目次]

ILLUSTRATION 003

CHARACTER PROFILE 015

EXTRA CHARACTER 059

NON PLAYER CHARACTER 084

MEMORIAL LOBBY 101

MEMORIAL LOBBY ROUGH 152

EXTRA CONTENTS 163

CONCEPT DESIGN 164

MAIN STORY CUT 210

STAFF INTERVIEW 310

本書の内容にはメインストーリー Final.「あまねく奇跡の始発点」
のネタバレ、および一部キャラクターのセリフ内容が含まれています。

イベント「どたばたシスターと古書館の魔術師」キービジュアル

Illustrator : MISOM150　Environment support (2D) : 9ml

イベント「不忍ノ心」キービジュアル

Illustrator : **ドロンタビ**
Character support (2D) : **YutokaMizu**
Environment support (2D) : **9ml**

イベント「アビドスリゾート復旧対策委員会」キービジュアル　Illustrator：ミミトケ

イベント「出張！百夜堂 海の家FC計画」キービジュアル　Illustrator : Seicoh

イベント「放課後スイーツ物語 甘い秘密と銃撃戦」キービジュアル

Illustrator : kokosando

イベント「On your mark @ millennium ～キヴォトス晄輪大祭～」キービジュアル　Illustrator：ミミトケ

イベント「Get Set, Go! ～キヴォトス晄輪大祭～」キービジュアル

Illustrator : kokosando

イベント「聖堂のメリークリスマス～救護騎士団の贈り物～」キービジュアル　Illustrator：CHILD

イベント「喰積の 前にいささか ～一番勝負～」キービジュアル

Illustrator：ヘチヨコ

1.5周年記念イラスト　Illustrator：YutokaMizu

2周年記念イラスト　Illustrator：ミミトケ

2周年記念イベント「ブルアカふぇす！」キービジュアル　Hellarts Inc.

CHARACTER PROFILE

EXTRA CHARACTER — 59

NON PLAYER CHARACTER — 84

NATSUME IROHA

★★★

なつめ
棗イロハ

CV: 福圓美里

Design / Illust: DoReMi

BIOGRAPHY

所属	ゲヘナ学園 パンデモニウム・ソサエティー
誕生日	11月16日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	151cm
趣味	読書、サボること

PROFILE

ゲヘナ学園所属、「万魔殿」の議員のひとり。基本的にめんどくさがりな彼女ではあるが、彼女のいるゲヘナでの日々は問題だらけであり、またその生徒会「万魔殿」（正確にはマコト）も勿論そうはさせてくれない。仕方ない、めんどくさいと口にしながらも、無限に生じる問題や業務やら淡々とこなす中間管理職。同じ「万魔殿」に所属するマスコット的な存在である「イブキ」に癒されながら、彼女は今日もため息を吐きつつ実務をこなしていく。

SD CHARACTER

ACCESSORY

HALO

HG 万魔殿制式拳銃

イロハが携行している拳銃。
万魔殿の戦車長である彼女がこれを使う機会は少なく、このサイズでも持ち歩きが面倒だと常々口にしているが、それでも日々綺麗に整備されているところからイロハらしさが垣間見える。

SHIMOKURA MEGU

★★★

下倉（しもくら）メグ

cv: 愛原ありさ

Design / Illust: NAMYO

SD CHARACTER

ACCESSORY

FT メグマパワー！

現場ではメグと一心同体と言っても過言ではない、メグ専用の火炎放射器。
ものすごい熱を放つため、他の人は手に負えないしろもの。
独特な名前は、他人に言われた言葉遊びを気に入ってそのまま名付けたもの。

HALO

BIOGRAPHY

所属	ゲヘナ学園 温泉開発部
誕生日	4月25日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	164cm
趣味	撤去

PROFILE

ゲヘナ学園所属、温泉開発部の心臓であり、開発現場の作業班長。すべての問題事を「撤去する」ことで解決できると心の底から信じている。豪快で竹を割ったような性格、抜群の撤去能力で温泉開発部員から厚い信頼を得ている。

KOZEKI UI

★★★

古関（こぜき）ウイ

CV: 後藤沙緒里

Design / Illust: CHILD

BIOGRAPHY

所属	トリニティ総合学園 図書委員会
誕生日	4月23日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	165cm
趣味	読書、書籍の管理、古書の研究

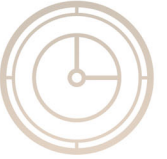
PROFILE

トリニティ総合学園所属、図書委員会の委員長。こよなく本を愛する少女であり、鶏が先か卵が先かは不明なものの、同時に中々の人嫌いでもある。本の中でも特に古書を好んでおり、彼女自身も日々「古書館」と呼ばれる場所で古書の解読や管理を行いつつ、引きこもるようにして日々を過ごしている。その知的好奇心や、古書に関する知識および技術は一級品であり、周囲から二つ名として「古書館の魔術師」と呼ばれるほど。

SD CHARACTER

ACCESSORY

HALO



SR ボリュームサプレッサー

周囲の騒音が大きくなってきた時などに、ウイが使用するスナイパーライフル。
名前の通り、対象を静かにさせることが可能。

SD CHARACTER

ACCESSORY

HALO

WAKABA HINATA

★★★

若葉（わかば）ヒナタ

CV: 日高里菜

Design / Illust: tonito

BIOGRAPHY

所属	トリニティ総合学園 シスターフッド
誕生日	5月17日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	166cm
趣味	お祈り、整理整頓

PROFILE

トリニティ総合学園所属、シスターフッドの真面目でひたむきな少女。シスターフッドにおいて「聖堂などの物品管理」という責務を担っており、その仕事も日々誠実にこなしている。しかしながら少々おっちょこちょいな部分があり、ミスを重ねては自信を失うこともしばしば。普段から持ち歩いている大きなカバンにはグレネードランチャーなどが色々と入っているものの、彼女はそれを軽々と運んでいる。

HG ブレッシング

ヒナタがいつも身に着けている拳銃。
平時は鍵を失くした扉を開くためなど、困っている人たちを助ける目的で使われる。

KYOYAMA KAZUSA

★★★

杏山カズサ（きょうやま）

cv: 夏吉ゆうこ

Design: mimo　Illust: Mx2J

BIOGRAPHY

所属	——	トリニティ総合学園 放課後スイーツ部
誕生日	——	8月5日
学年	——	1年生
年齢	——	15歳
身長	——	155cm
趣味	——	「普通に」スイーツを食べること

PROFILE

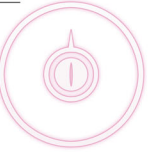
トリニティ総合学園所属、ゆったりとした静かな性格の「放課後スイーツ部」の部員。自分をあまり表に出さないため、普段は他の部員たちに黙々とついていく事が多い。いつも周囲の奇行に巻き込まれて苦労しているが、一方でそういう所も大切に思っている。

MG マビノギオン

古くからカズサと長い間過ごしてきたマシンガン。名前の由来について尋ねると、苦い顔をする。

ACCESSORY

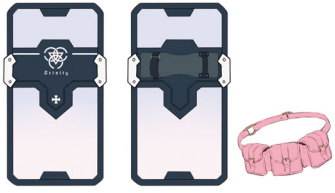
HALO



SD CHARACTER

SD CHARACTER

ACCESSORY



SG 救護の証明

ミネのショットガン。救護とは時に二面性を持つものであると彼女は主張する。
この武器こそ彼女の主張の根拠になるのかもしれない……

HALO

AOMORI MINE

★★★

蒼森ミネ（あおもり）

cv: 堀江由衣

Design / Illust: ni02

BIOGRAPHY

所属	トリニティ総合学園 救護騎士団
誕生日	11月23日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	168cm
趣味	医療品集め

PROFILE

トリニティ総合学園所属、救護騎士団の団長。芯が強く実直な性格だが、過激な一面もある白衣の戦士。「ミネが壊して騎士団が治療する」という救護騎士団の噂はトリニティ全域に轟いているという。そんな彼女ではあるが、自身の装備を整備したり、知人を招いてお茶会を開く事で心を癒す一面も。また、紅茶に対する造詣が深く、正義実現委員会のハスミと匹敵するレベルなのだとか。

MISONO MIKA

★★★

聖園（みその）ミカ

cv: 東山奈央

Design / Illust: YutokaMizu

BIOGRAPHY

所属	——	トリニティ総合学園 ティーパーティー
誕生日	——	5月8日
学年	——	3年生
年齢	——	17歳
身長	——	157cm
趣味	——	おしゃべり、アクセサリー集め

PROFILE

トリニティ総合学園所属、トリニティを構成している生徒連合「パテル」の元リーダーだった少女。元ティーパーティーの一人で、リーダーであるナギサとは幼馴染でもある。しかし、政治的には対立している立場のため、公私の区別はしっかりしている。いつも楽しそうに笑い、無邪気な姿を見せる彼女だが、人に言えない悩みを胸の裡に抱えているらしい。

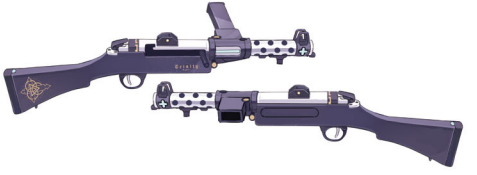
SD CHARACTER

HALO

ACCESSORY

SMG Quis ut Deus

ミカが愛用するサブマシンガン。伺の変哲もないトリニティ製サブマシンガンを、ミカが心を込めて飾ったもの。
今は暗闇の中でも星のように輝く特別な外観を持つようになった。いつでもどこでもミカのために活躍する。



SD CHARACTER

HALO

UTAZUMI SAKURAKO

★★★

歌住（うたずみ）サクラコ

cv: 加隈亜衣

Design: Crab D　Illust: Mx2J

BIOGRAPHY

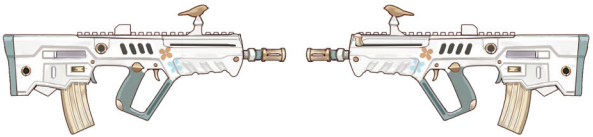
所属	トリニティ総合学園 シスターフッド
誕生日	10月4日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	160cm
趣味	お祈り

PROFILE

トリニティ総合学園所属、シスターフッドの敬虔な生徒。何事に対しても真剣に向き合うため、多くの生徒から厚い信頼を受けている。生真面目すぎるせいで流行や常識からズレてしまうことも。

AR 浄化の織り手

サクラコ本人と同じくらい徹底的かつ敬虔に手入れされている銃。他人は触れることすら難しい。



USHIO NOA

★ ★ ★

生塩（うしお）ノア

cv: 鈴代紗弓

Design: Hwansang　Illust: DoReMi

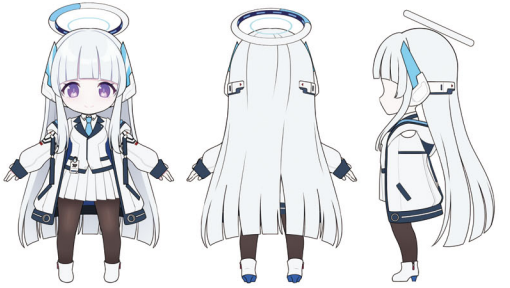
BIOGRAPHY

所属	——	ミレニアムサイエンススクール セミナー
誕生日	——	4月13日
学年	——	2年生
年齢	——	16歳
身長	——	161cm
趣味	——	読書、暗唱

PROFILE

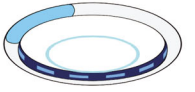
ミレニアムサイエンススクール所属、生徒会「セミナー」の書記。主にセミナーの決定事項や会議内容を記録しており、ミレニアムの生徒が開発した製品の特許を鑑別・登録する弁理士の業務も担当している。非常に優れた記憶力の持ち主で、一度見聞きした内容はほぼ完璧に暗記できるのだとか。

SD CHARACTER



ACCESSORY

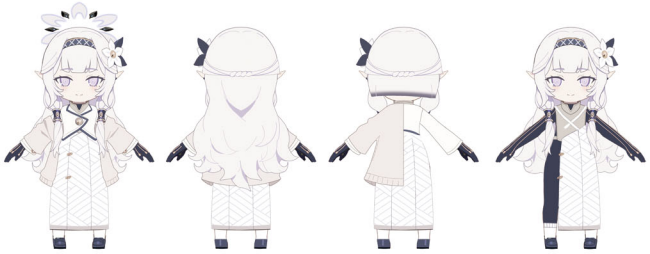
HALO



HG 書記の採決

ノアが使用するコンバージョンキット付き拳銃。ストックを伸ばせばサブマシンガンのように連射できる。

SD CHARACTER



HALO

HG 高嶺の花

ヒマリが所持している拳銃。シンプルで美しいつくりの銃。
普段ヒマリが使う姿を見るのは難しい。
「本来、高嶺の花というのは簡単に目にすることができないものですから……
まるで私のようでしょう？」とはヒマリの談である。

AKEBOSHI HIMARI

★★★

明星（あけぼし）ヒマリ

cv: ゆかな

Design / Illust: MISOM150

BIOGRAPHY

所属	ミレニアムサイエンススクール 特異現象捜査部
誕生日	12月10日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	162cm
趣味	今日の運勢の確認、オカルト全般

PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、ハッカー集団「ヴェリタス」の元部長で、現特異現象捜査部の部長。自称超天才病弱美少女ハッカーであり、ミレニアム史上たった３人しか名乗ることを許されていない学位「全知」の所有者らしい……それが真実なのか、そのような学位が実在するのかさえ、全てベールに包まれている。ヒマリ曰く、秘密の多い少女は美しいもの……なのだとか。また、指折りの実力を持つ天才ハッカーであり、同時にオカルトに目がない奇妙な趣向を持つ少女でもある。

SUNOHARA KOKONA

★★★

すのはら
春原ココナ

cv: 五十嵐裕美

Design / Illust: seicoh

BIOGRAPHY

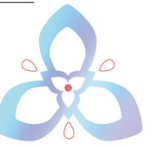
所属	山海経高級中学校 梅花園
誕生日	6月1日
学年	1年生
年齢	11歳
身長	139cm
趣味	絵本を読むこと

PROFILE

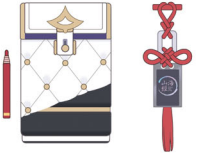
山海経高級中学校所属、訓育支援部「梅花園」の教官を務める１年生の生徒。本来は小学校に通う年齢だが、優れた学習能力が認められ、教官の権限を持つまでになった。園生たちは親しみをこめて「ココナちゃん」と呼んでいるが、ココナはその呼称をあまり喜んでいない。

SD CHARACTER

HALO



ACCESSORY



AR レディーの気品

レディーの品位を守る際にも、教官としての責務を果たす際にも効果的なアサルトライフル。

SG ミチル流オーバーフローショットガン

ミチルが愛用しているショットガン。
彼女自作の忍術に用いるため、特殊な弾丸が撃てるように様々な改造がされたり追加パーツが付けられている。
かえって使いにくそうな気もするものの、ミチル曰く「それもまた味があって良いんだよ！」とのこと。

SD CHARACTER

HALO

ACCESSORY

CHIDORI MICHIRU

★

千鳥（ちどり）ミチル

cv: 水橋かおり

Design / Illust: seicoh

BIOGRAPHY

所属	百鬼夜行連合学院 忍術研究部
誕生日	2月22日
学年	3年生
年齢	17歳
身長	153cm
趣味	新しい忍術の考案、動画作り

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、基本的にいつも根拠のない自信に満ち溢れている忍術研究部の部長。映画もアニメもグッズも嗜む忍者オタクで、それが高じて「忍術研究部」を設立し、動画チャンネル「少女忍法帖ミチルっち」を立ち上げて動画投稿もするようになった。キヴォトス全域に忍者の良さを知ってもらうため、彼女は今日も忍術研究部の部員たちと共にあちこちを駆け回っている。

ISAMI KAEDE

★★★

勇美カエデ（いさみ）

CV: 加藤英美里

Design / Illust: kokosando

BIOGRAPHY

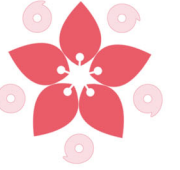
所属	百鬼夜行連合学院 修行部
誕生日	7月9日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	142cm
趣味	いたずら（できるだけ我慢してる）、カブトムシを捕まえること

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、修行部の元気な部員。元々は百鬼夜行でもかなり田舎の方に住んでいたいたずらっ子だったが、ふとしたタイミングでツバキとミモリに出会い、「あんな素敵なレディーになりたい！」と修行部へ入ることに。理想に近づくために日々研鑽を積んでいるが、その修行の大半はなぜかトラブルに繋がってしまう。

SD CHARACTER

HALO

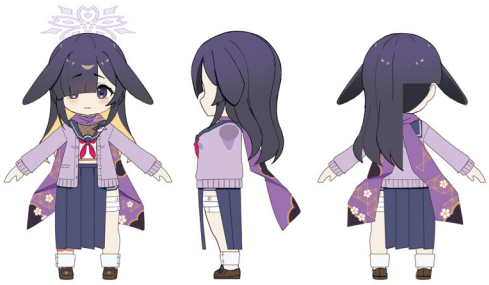


ACCESSORY

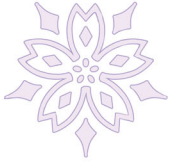
HG ファニー・ファイアワークス

カエデがいつも持ち歩いている拳銃。
その実態としては信号拳銃であり、何か問題を起こしている生徒や、あるいは珍しいムシクイーンのカードを発見した時などに使用される。

SD CHARACTER



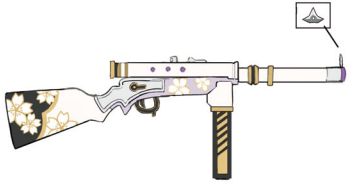
HALO



ACCESSORY

SMG ツクヨ流サブマシンガン

ツクヨが大事にしているサブマシンガン。
銃の扱いが得意ではないツクヨのために、ミチルやイズナが色んな飾りつけや改造を施した一品。
ツクヨにとっては何にも代えがたいものであり、大事な瞬間、彼女はいっそう優しく銃身を握りしめる。



ONO TSUKUYO

★★★

大野（おおの）ツクヨ

CV: 後藤彩佐

Design / Illust: にぎりうさぎ

BIOGRAPHY

所属	百鬼夜行連合学院 忍術研究部
誕生日	4月5日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	180cm
趣味	身代わりの術、息を潜めること

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、忍術研究部の部員。幼い頃から成長が早かったこともあり、その体躯をからかわれてしまうことが多く、結果として今の引っ込み思案な性格が形成された。基本的に他者との会話が苦手な小心者タイプの彼女だが、一度決心をするとどんな状況にでも飛び込んでいくという強さも持ち合わせている。忍者のことにはまだ詳しくないものの、尊敬するミチル、そしてイズナと共に、現在は楽しく忍術研究部の活動に勤しんでいる模様。

IKEKURA MARINA

★ ★ ★

池倉（いけくら）マリナ

CV: 平井祥恵

Design / Illust: Mx2J

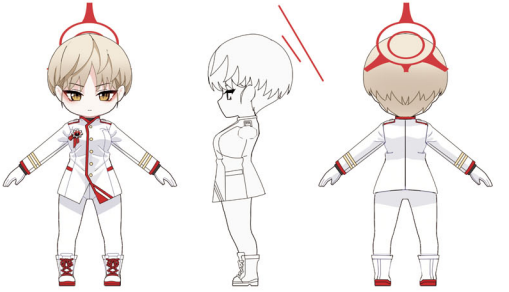
BIOGRAPHY

所属	レッドウィンター連邦学園 レッドウィンター事務局
誕生日	11月4日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	166cm
趣味	散歩、突撃

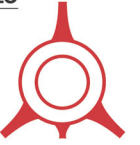
PROFILE

レッドウィンター連邦学園所属、治安の維持を担当する保安委員会における委員長。校則違反をすれば問答無用で無慈悲な懲罰を下すことから、血も涙もない冷血漢として有名……とも言われるが、実際には思い込んだら一直線、基本的にはチェリノ会長の命令を着実に遂行していく直情タイプ。「突撃」という言葉が好きで、何につけても突撃を繰り返す。レッドウィンターで何か問題があれば真っ先に飛び出すため、職務に忠実とも言えるものの、突撃した結果として道に迷うことも多い。

SD CHARACTER



HALO



ACCESSORY

SMG バラライカ

マリナが愛用している、ドラムマガジン付きのサブマシンガン。
その驚異的な発射速度は、レッドウィンターの権威を疑う者たちに容赦なく襲い掛かる。

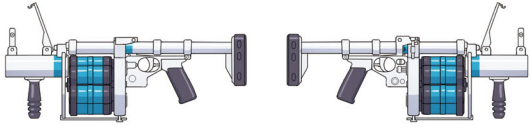
SD CHARACTER

HALO

ACCESSORY

GL スプリングパンチ

シグレが普段持ち歩いているグレネードランチャー。この榴弾が直撃した相手は、その名の通りくらくらしてしまう。



MAYOI SHIGURE

★★★

間宵（まよい）シグレ

CV: 河瀬茉希

Design / Illust: ミミトケ

BIOGRAPHY

所属	レッドウィンター連邦学園 227号特別クラス
誕生日	1月22日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	156cm
趣味	自家製ドリンクを作ること

PROFILE

レッドウィンター連邦学園所属、ただし停学処分を受けて現在は旧校舎 227号特別クラスで謹慎中の生徒。停学の理由は「配給用カンボット」に密かにアルコールを混ぜた行為とのこと。227号特別クラスのノドカとは幼馴染で、噂によるとノドカが懲戒処分で特別クラス行きになったため、わざと事故を起こしたのだとか。事件の真相とは関係なく、自分で仕込んだカンボットが大好きで、ポケットウイスキーの瓶に入れていつも持ち歩いている。

OGATA KANNA

★ ★ ★

尾刃（おがた）カンナ

cv: 松岡美里

Design / Illust: kokosando

BIOGRAPHY

所属	——	ヴァルキューレ警察学校 公安局
誕生日	——	9月7日
学年	——	3年生
年齢	——	17歳
身長	——	166cm
趣味	——	読書、映画鑑賞（推理もの）

PROFILE

ヴァルキューレ警察学校所属、公安局の局長を務める生徒。担当すると決めた犯罪に対して、諦めるという文字を知らないほどに執拗に聞き込み、真相を明らかにすることから世間では「狂犬」というあだ名で知られている。固い空気とあだ名のせいで激情型だと誤解されがちだが、実際は常に冷静で、現実的な価値観の持ち主である。

SD CHARACTER

ACCESSORY

HALO

HG 第17号ヴァルキューレ制式拳銃

ヴァルキューレ警察学校から支給されている制式拳銃。
シンプルなデザインだが、軽くて操作が簡単なため、
現場出動より書類仕事が多いカンナは、この拳銃を愛用している。

RL セイントプレデター

ミサキが使用するロケットランチャー。
発射後、一定の高度に達すると複数の子爆弾が放出され、広範囲に爆発を巻き起こす。

SD CHARACTER

HALO

ACCESSORY

ANOTHER STYLE

IMASHINO MISAKI

★★★

戒野（いましの）ミサキ

CV: 土屋李央

Design / Illust: 9ml

BIOGRAPHY

所属	アリウス分校 アリウススクワッド
誕生日	1月13日
学年	2年生
年齢	16歳
身長	163cm
趣味	ひとりで過ごすこと

PROFILE

アリウス分校所属、口数が少なく無愛想な印象を受けるアリウススクワッドの少女。他人にも自分自身にも興味が薄く、時折自暴自棄とも取れる行動を起こす。手首や首元には、何かを隠すように分厚い包帯が巻かれている。

TSUCHINAGA HIYORI

★★★

槌永（つちなが）ヒヨリ

cv: 中原麻衣

Design / Illust: 9ml

BIOGRAPHY

所属	——	アリウス分校 アリウススクワッド
誕生日	——	1月8日
学年	——	2年生
年齢	——	16歳
身長	——	155cm
趣味	——	雑誌の収集

PROFILE

アリウス分校所属、小心者で物憂げな雰囲気のアリウススクワッドの少女。自尊心が低く基本的にネガティブで、自虐的な言葉を頻繁に口にする。重そうな荷物を背負ってみんなの少し後ろをついていく姿が時折観測される。

ACCESSORY

SD CHARACTER

HALO

SR アイデンティティ

ヒヨリが使用するスナイパーライフル。
正確に敵を目掛けて飛んでいく20mmの弾丸は、銃弾が降り注ぐ戦場においてもその存在を強く主張する。

SD CHARACTER

SMG スコルピウス

アツコが使用するサブマシンガン。
短い銃身の割に激しい火力を持ち、特に近距離での戦闘に適している。

ACCESSORY

ANOTHER STYLE

HALO

HAKARI ATSUKO

★★★

はかり
秤アツコ

CV: 花澤香菜

Design / Illust: 9ml

BIOGRAPHY

所属	——	アリウス分校 アリウススクワッド
誕生日	——	1月20日
学年	——	1年生
年齢	——	15歳
身長	——	158cm
趣味	——	花のお手入れ

PROFILE

アリウス分校所属、いつもガスマスクをつけており表情を窺うことができない、どこか神秘的なアリウススクワッドの少女。意図的に顔を隠そうとしているわけではないものの、食事や睡眠の時以外はほとんどガスマスクをつけて生活している。スクワッドのリーダーであるサオリからは「姫」と呼ばれているが、本人は多くを語ろうとしない謎多き人物である。

JOUMAE SAORI

★ ★ ★

錠前(じょうまえ)サオリ

cv: 石上静香

Design / Illust: 9ml

BIOGRAPHY

所属	アリウス分校 アリウススクワッド
誕生日	9月3日
学年	2年生
年齢	17歳
身長	167cm
趣味	なし

PROFILE

アリウス分校所属、学園内でエリート特殊部隊と呼ばれているアリウススクワッドのリーダー。目的のためなら手段と方法を選ばない冷徹な姿と、時には激情を露わにする姿が共存した少女。ゲリラ戦術に関しては他の追随を許さない専門家だが、日常生活ではやや世間知らずな一面を見せることも。アリウススクワッドの戦闘力は彼女が訓練を見ていた結果なのだとか。

ANOTHER STYLE

SD CHARACTER

HALO

ACCESSORY

AR アリウス製アサルトライフル

サオリが使用するアサルトライフル。徹底的に効率を追求してサオリが独自にカスタムしたもの。一度獲物を捕捉したら、対象を倒すまで絶対にターゲットを逃さない。

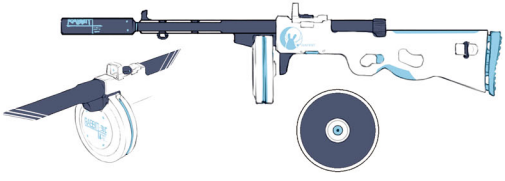
SD CHARACTER

ACCESSORY

HALO

SMG RABBIT-31式短機関銃

ミヤコがSRT特殊学園から支給された、制式サブマシンガン。
高い信頼性を誇る銃であり、極限の状況下にあっても効果的に敵を撃退することができる。



TSUKIYUKI MIYAKO

★★★

月雪（つきゆき）ミヤコ

CV: 藤田茜

Design: 日下雲　Illust: YutokaMizu

BIOGRAPHY

所属	SRT特殊学園 RABBIT小隊
誕生日	1月7日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	156cm
趣味	動物系の動画鑑賞

PROFILE

SRT特殊学園所属、RABBIT小隊の小隊長。先輩たちの活躍に憧れてSRT特殊学園に入学したものの、突如として学園が閉鎖。現在は公園にて、同じ小隊の隊員たちと生活を送っている。表情の変化が少なく、感情を表に出すことが少ないため、周りからは不愛想だと思われがち。しかし心の中では常に隊員たちのことを心配する、優しい心の持ち主である。コールサインは「RABBIT1」。

SORAI SAKI

★★★

空井サキ（そらい）

cv: 友永朱音

Design / Illust: YutokaMizu

BIOGRAPHY

所属	SRT特殊学園 RABBIT小隊
誕生日	4月9日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	161cm
趣味	銃器の整備、植物などの採集

PROFILE

SRT特殊学園所属、RABBIT小隊のポイントマン。厳格な規則に基づく生活を求めてSRT特殊学園に入学したものの、突如として学園が閉鎖。現在は公園にて、同じ小隊の隊員たちと生活を送っている。SRTの戦術が書かれた教範を常に持ち歩いており、基本的にいつも原則通りの行動を重視するタイプ。山菜などを採集したり、廃品などを集める趣味があり、それは資源が不足しがちな現在の公園生活において、色々と役立っている模様。コールサインは「RABBIT2」。

SD CHARACTER

HALO

ACCESSORY

MG RABBIT-26式機関銃

サキがSRT特殊学園から支給された、制式マシンガン。
構造上の問題で整備が難しい点が短所だが、逆にしっかり整備さえできれば強大な火力を誇る銃である。

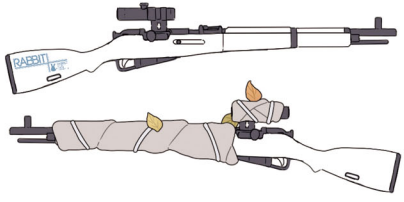
SD CHARACTER

HALO

ACCESSORY

SR **RABBIT-39式小銃**

ミユがSRT特殊学園から支給された、制式スナイパーライフル。精密な加工がなされており、驚異の命中率を誇る。



KASUMIZAWA MIYU

★★★

かすみざわ
霞沢ミユ

CV: 後藤邑子

Design / Illust: YutokaMizu

BIOGRAPHY

所属	SRT特殊学園 RABBIT小隊
誕生日	7月12日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	149cm
趣味	否定的な妄想、現実逃避、 小石探し

PROFILE

SRT特殊学園所属、RABBIT小隊のスナイパー。狙撃手としての才能を見込られてSRT特殊学園に入学したものの、突如として学園が閉鎖。現在は公園にて、同じ小隊の隊員たちと生活を送っている。存在感が希薄で、そのこと自体は狙撃任務に役立つものの、敵だけではなく味方にすら存在を忘れられることも多々。コールサインは「RABBIT4」。

KAZEKURA MOE

★★★

風倉（かぜくら）モエ

CV: 井澤詩織

Design / Illust: Mx2J

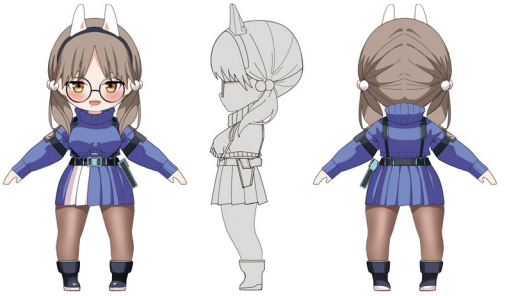
BIOGRAPHY

所属	SRT特殊学園 RABBIT小隊
誕生日	9月13日
学年	1年生
年齢	15歳
身長	163cm
趣味	打ち上げ花火

PROFILE

SRT特殊学園所属、RABBIT小隊のオペレーター。コールサインは「RABBIT3」。強大な火力を保有したSRT特殊学園の武器に憧れて入学したが、突然学園が閉鎖され、現在は公園で他の小隊員と共に野宿をしている。何かを爆破したり台無しにしたりすることに喜びを感じる奇妙な趣向の持ち主だが、オペレーターの腕だけは確かである。重症の甘いもの好きで、いつも棒キャンディを口にくわえている。

SD CHARACTER



HALO

ACCESSORY

HG RABBIT-224式拳銃

モエがSRT特殊学園から支給された制式拳銃。
拳銃にもかかわらず高い連射力を保有しているため、弾倉を瞬時に空にすることができる。

SD CHARACTER

ACCESSORY

ANOTHER STYLE

KOSAKA WAKAMO

★★★

狐坂（こさか）ワカモ【水着】

CV: 斎藤千和

Design / Illust: NAMYO

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、「七囚人」の一人であり、夏を迎えてより艶やかに咲いた少女。彼女が水着姿で海を訪れたのは、ただその姿を先生に見せるため。彼女が笑顔でいられるのは、ひとえに先生と出会えたため。どんなに暑い夏の日差しの下でも、それに負けないほどの情熱的なアプローチで先生を襲う。相変わらず誰よりも恋心に全力投球な少女、夏バージョン。

SR 真紅の災厄

ワカモが愛用するライフル。
夏を迎え浮足立ったワカモの気分のように、
その銃口は邪魔者すべてに向けて灼熱の如く激しい真紅の火花を放つ。

IZAYOI NONOMI

★★★

十六夜(いざよい)ノノミ【水着】

CV: 三浦千幸

Design / Illust: 9ml

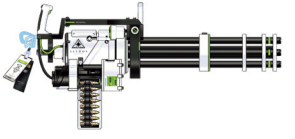
PROFILE

アビドス高等学校所属、夏の海へ辿り着き、とっても楽しそうなアビドス対策委員会の一員。行楽地に来ていても、常にみんなのことを気にする優しさは健在。余談だが今回の旅行が楽しみ過ぎて、いつも以上に色んなものを買ってきた模様。

SD CHARACTER

MG リトルマシンガンV

真夏でもノノミを守るマシンガン。
爽やかに吐き出される弾丸は着さをも吹き飛ばす。



OKUSORA AYANE

★

奥空アヤネ【水着】

CV: 原田彩楓

Design / Illust: 7peach

PROFILE

アビドス高等学校所属、夏の海へやってきたアビドス対策委員会の書記担当。こんな時くらいは日常のことを忘れ、思いっきり楽しもう……とは思っているものの、やはり生来の真面目さが抜けないご様子。

SD CHARACTER

HG コモンセンス

使われないことを願うばかりのアヤネの銃。
しかし、その願望は毎度思わぬ形で破られる。

TAKANASHI HOSHINO

★★★

小鳥遊（たかなし）ホシノ【水着】

cv: 花守ゆみり

Design / Illust: 9ml

PROFILE

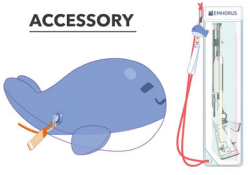
アビドス高等学校所属、ゆったりとした夏を求めて無人島にやってきた対策委員会の委員長。面倒くさがりな態度とは裏腹に、支度を存外しっかりしている。しかし、本人は自身が普段より少し積極的になっている事に気づいていない模様。

SG Eye of Horus

夏の海用に整備されたホシノのショットガン。
獣道を切り開いたり、虫捕りに使ったりとさまざまな用途で使えるよう手入れされている。

SD CHARACTER

ACCESSORY



SD CHARACTER

ACCESSORY

SG 桜ボンボン

夏の海でもシズコが愛用するポンプアクション式のショットガン。
相変わらずあんみつの甘い香りがほのかに漂っている。

KAWAWA SHIZUKO

★

河和（かわわ）シズコ【水着】

CV: 森永千才

Design / Illust: whoisshe

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、夏でも変わらず野心に満ちたお祭り運営委員会の委員長。百夜堂をキヴォトスいちのフランチャイズに成長させるべく、今日も情熱を燃やしている。どんな障害もアイドルパンチと一緒なら問題ない。手が届くものなら何でも掴み取る、夏の少女は無敵なのだ。

KUDA IZUNA

★★★

久田（くだ）イズナ【水着】

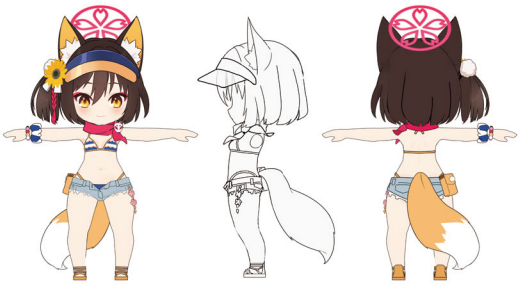
CV: 阿澄佳奈

Design / Illust: はねこと

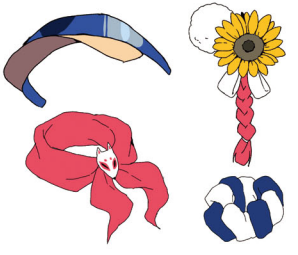
PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、修行のために海を訪れた忍術研究部所属の少女。普段から活気に満ちているイズナだが、今回は夏のエネルギーを受けているからか、200%の元気でもって接してくれる。より夏にふさわしい忍者となるべく、今日もイズナは修行という名の夏を、主殿と共に満喫している。

SD CHARACTER



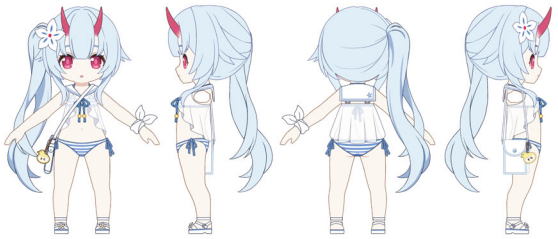
ACCESSORY



SMG イズナ流スーパー忍具

イズナが愛用しているサブマシンガン。
文字通り最先端の忍者道具のため、防水機能もバッチリ完備！つまり海中でも使用可能。
主殿のための忍具には隙がないのである。

SD CHARACTER



ACCESSORY

GL 五七五式榴弾砲

チセの大事なグレネードランチャー。
今回は先生のアイディアを受け、チセが書いた夏にまつわる俳句を弾丸に刻んでいる。
市販されていない、チセだけの大切な一品だ。

WARAKU CHISE

★★★

和楽(わらく)チセ【水着】

CV: 嶋村侑

Design / Illust: CHILD

PROFILE

百鬼夜行連合学院所属、夏の日差しの下でも相変わらずぼんやりしている陰陽部の電波系少女。水着に着替えた事でアイドルカ（？）が上がったのか、彼女を見守るファンの叫びは夏の日差しに負けないほどの熱気を持っていたとか。しかし、本人は全く気にする気配もなく。今日もチセは先生と一緒にきらめきを探して充実した夏を過ごしている。

SHIRAISHI UTAHA

★★★

白石（しらいし）ウタハ【応援団】

cv: 青地希望

Design / Illust: Paruru

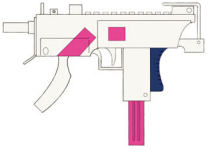
PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、大運動会を迎え、応援団長の衣装に身を包んだエンジニア部の部長。急遽引き受けることになった応援だが、最善を尽くすマイスターらしく、彼女の情熱はどの応援団よりも熱く燃え上がる。行き過ぎた情熱で、たまに本来の目的を忘れたりしている模様……

SD CHARACTER

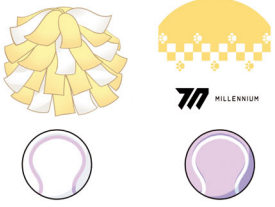
SMG マイスター・ゼロ

ウタハが所有しているシンプルなデザインのサブマシンガン。
応援中は邪魔にならないよう雷ちゃんの内部に収納している。



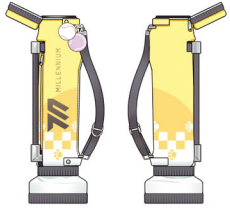
SD CHARACTER

ACCESSORY



MT ファンシーライト

ヒビキが愛用する迫撃砲。
応援中は持ち運びが容易になるようキャディバッグに収納している。



NEKOZUKA HIBIKI

★

猫塚（ねこづか）ヒビキ【応援団】

CV: 名塚佳織

Design / Illust: ミミトケ

PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、大運動会を迎え、チアリーダーの衣装に身を包んだエンジニア部の部員。普段のコスプレ趣味で培った裁縫スキルを生かし、エンジニア部員が着る衣装を製作した。なお、チアリーダーの衣装は昔作ったものをリメイクしたからか、スカート丈が少し気になっている様子。

MUROKASA AKANE

★★★

室笠（むろかさ）アカネ【バニーガール】

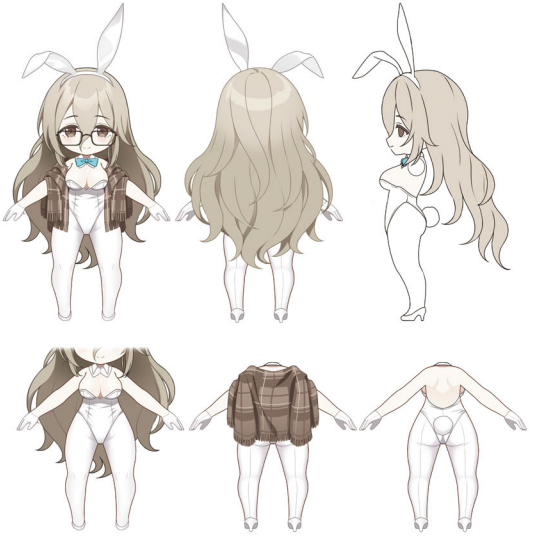
CV: 原由実

Design / Illust: Mx2J

PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、潜入ミッションのためバニーガール姿へと着替えた「C&C」のエージェント。不慣れな環境下でも、バニー服を率先して用意したり、C4を爆発させて障害物を片付けるなど、いつもと変わらず落ち着いて作戦を遂行する姿が見られる。普段とは違う服装に少し浮かれているのか、随所にウキウキした表情が垣間見えることも。

SD CHARACTER



HG サイレントソリューション

アカネが常に所持しているピストル。潜入任務にはこれ以上なく相応しいモノである。

SD CHARACTER

HAYASE YUUKA

★★★

早瀬ユウカ【体操服】

CV: 春花らん

Design / Illust: YutokaMizu

PROFILE

ミレニアムサイエンススクール所属、眺輪大祭参加のために体操服に着替えたセミナーの会計。ミレニアム主催のビッグイベントの準備で激務に追われていたものの、開会前日だけは他の生徒たちの配慮でぐっすり眠ったため、最高のコンディションとなっている。主催校の生徒会役員であり、実行委員のユウカは理性的に大会に臨もうとしていたが、周囲の学校の勝利への情熱が、彼女の負けず嫌いを刺激している様子。

SMG ロジック&リーズン

ユウカが使用する2丁のサブマシンガン。
今回の眺輪大祭でもロジック&リーズンは、ユウカの合理的かつ理性的な判断を代弁する。

ACCESSORY

IOCHI MARI

★★★

伊落(いおち)マリー【体操服】

cv: 小澤亜李

Design / Illust: CHILD

PROFILE

トリニティ総合学園所属、晄輪大祭に参加するため、体操服に着替えたシスターフッドのシスター。キヴォトスの平和を祈るお祭りと聞いて、実行委員の仕事に志願したものの、蓋を開けてみれば絶えず争いとトラブルが発生していた。それに加え、元来他人を放っておけない優しい性格も相まって、マリーは様々なトラブルに巻き込まれ続けている様子。

SD CHARACTER

ACCESSORY

HG パイエティー

マリーが所持している拳銃。普段は試合開始を告げる信号弾といった平和な用途だが……
時折、意図せず不良生徒にその銃口が向くこともある。

SD CHARACTER

HANEKAWA HASUMI

★

羽川ハスミ【体操服】

CV: 瀬戸麻沙美

Design / Illust: Mx2J

PROFILE

トリニティ総合学園所属、晄輪大祭参加のために体操服に着替えた正義実現委員会の副委員長。対外業務に不慣れなツルギに代わって実行委員を務めることになった。会場の浮き立った空気の中でも、ハスミは冷静に実行委員としての責務を果たそうとしていたが……休む間もなく現れる不良生徒や屋台から漂ってくる甘い誘惑が彼女を苦しませている。

SR インペイルメント

ハスミのお気に入りのスナイパーライフル。晄輪大祭期間中も不義を審判すべく彼女の銃口は輝いている。

SUMI SERINA

★★★

鷲見(すみ)セリナ【クリスマス】

cv: 涼本あきほ

Design / Illust: CHILD

PROFILE

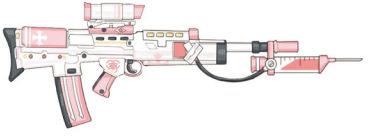
トリニティ総合学園所属、クリスマスを迎えてサンタ服に着替えた救護騎士団の団員。クリスマスに行う街頭ボランティアのため、ふさわしい格好に着替えたセリナ。キャロルを歌いながら手作りのプレゼントを配る彼女の姿は、クリスマスに舞い降りた天使のよう。

SD CHARACTER

ACCESSORY

AR タクティカルセラピー

セリナが持つアサルトライフル。
注射器が発射されたりはしないが、セリナの心は注入できるかもしれない。



SD CHARACTER

ASAGAO HANAE

★★★

朝顔ハナエ【クリスマス】

CV: 優木かな

Design / Illust: kokosando

PROFILE

トリニティ総合学園所属、クリスマスを迎えてサンタ姿に着替えた救護騎士団の団員。普段活発なハナエらしく、サンタ服も動きやすいものを選んでいる。なんでも楽しめるハナエにとって、クリスマスはまさにお祭りそのものなのだとか。プレゼントの包みを持って鐘を鳴らし、みんなに幸せを伝えるべくボランティアに参加している。

AR ハッピースマイリー

ハナエのアサルトライフル。クリスマスにも彼女の銃は幸せな笑みを広げる。

KURODATE HARUNA

★★★

黒舘（くろだて）ハルナ【正月】

cv: 田所あずさ

Design / Illust: whoisshe

PROFILE

ゲヘナ学園所属、新年を迎え、着物に着替えた美食研究会の会長。美食において、時節に合った装いをする事も美食探究の一環であるという信念のもと、晴れ着を纏って美食の道を歩む。見た目だけはこの上なく優雅なお嬢さんなのだが……彼女の美食に相応しい食べ物が用意される事を祈ろう。

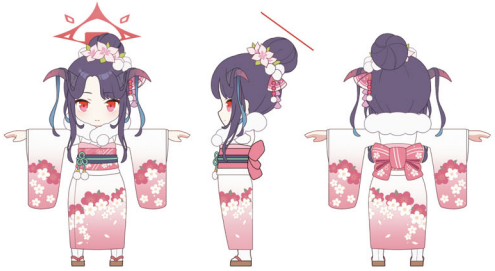
SD CHARACTER

ACCESSORY

SR アイディール

ハルナが扱うスナイパーライフル。
年が変わろうとも、彼女の美食探究にふさわしいパートナーはこの銃以外にいないだろう。

SD CHARACTER



ACCESSORY

SMG 給食部の護身用銃typeA

フウカが常に携帯しているサブマシンガン。
新年を迎え、使われる事がないようにと願うフウカだが、世の中はままならぬもので……

AIKIYO FUUKA

★★★

愛清（あいきよ）フウカ【正月】

cv: ファイルーズあい
Design / Illust: 7peach

PROFILE

ゲヘナ学園所属、新年を迎え、着物に着替えた給食部の部員。今年こそどうか平穏な日々が続くようにと願っているものの、周囲の環境がそれを許してくれるかはまだ未知数のようだ。

AKASHI JUNKO

★

赤司(あかし)ジュンコ【正月】

CV: 金元寿子

Design / Illust: DoReMi

PROFILE

ゲヘナ学園所属、新年を迎え、着物に着替えた美食研究会の部員。新年の料理を楽しみに、装いを新たにしたジュンコ。食べる時に邪魔が入ってくる事には、未だ我慢できない様子。

SD CHARACTER

ACCESSORY

AR ダイナーズアウトロー

ジュンコが使用する2丁のアサルトライフル。
彼女の美食を邪魔する者は、何人たりとも許されはしない。

岩櫃（いわびつ）アユム

連邦生徒会
調停室 所属

IWABITSU AYUMU

Design / Illust : **DoReMi**

調停室の室長を務める連邦生徒会の役員。気弱な自分とは対照的な先輩のリンを尊敬している。

扇喜（おうぎ）アオイ

連邦生徒会
財務室 所属

OKI AOI

Design / Illust : **YutokaMizu**

連邦生徒会の生真面目な財務室長。連邦生徒会長の代行をするリンの越権行為を危惧しつつも、その心労を気遣っている。

不知火（しらぬい）カヤ

連邦生徒会
防衛室 所属

SHIRANUI KAYA

Design / Illust : **kokosando**

連邦生徒会に所属する防衛室長。いつも丁寧な物腰で柔和な笑顔を浮かべる、理解ある室長に見えるが……。

サツキ

ゲヘナ学園
バンデモニウム・ソサイエティ 所属

SATSUKI

Design : **本田ロアロ** / Illust : **Mx2J**

万魔殿に所属する議員の一人。催眠術を使った怪しげな「NK ウルトラ計画」という謎科学を提唱している。

カスミ

ゲヘナ学園
温泉開発部 所属

KASUMI

Design / Illust : **Mx2J**

温泉開発部の部長。温泉開発のためなら実力行使も厭わない危険人物だが、豪快かつアツい性格で器も大きい。

エリカ

ゲヘナ学園
帰宅部 所属

ERIKA

Design : **Sabet** / Illust : **DoReMi**

等身大の女子高生らしい、垢ぬけた空気感を持つ生徒。波長が合う友達のキララとペアで行動することが多い。

キララ

ゲヘナ学園
帰宅部 所属

KIRARA

Design : **柚野ひなこ** / Illust : **Mx2J**

今を楽しく生きるギャル風の生徒。催眠術にかかったフリをするなど、面白さ重視のノリの良い性格。

イチカ

トリニティ総合学園
正義実現委員会 所属

ICHIKA

Design / Illust : **7peach**

明朗快活な正義実現委員会の常識人。現場対応から最前線まで忙しなく働く苦労人でもある。

宇沢レイサ（うざわ）

トリニティ総合学園
トリニティ自警団 所属

UZAWA REISA

Design / Illust : **kokosando**

正義を愛する好戦的な熱血ガール。思い込みが強くエネルギッシュすぎるためか、他人と馴染むのはやや苦手な模様。

調月リオ（つかつき）

ミレニアムサイエンススクール
セミナー 所属

TSUKATSUKI RIO

Design / Illust : **Mx2J**

セミナーを率いるミレニアムの生徒会長。
優秀で責任感も強いが、徹底した合理主
義者のため独善的に見える部分も。

黒崎コユキ（くろさき）

ミレニアムサイエンススクール
セミナー 所属

KUROSAKI KOYUKI

Design / Illust : **MISOM150**

釈放されてセミナーに復帰した、制服姿
のコユキ。その演算能力を見込まれ、虚
妄のサンクトゥム攻略に駆り出される。

飛鳥馬トキ（あすま）

ミレニアムサイエンススクール
Cleaning & Clearing 所属

ASUMA TOKI

Design / Illust : **DoReMi**

リオ専属のC&C所属エージェント。
態勢な口調と物腰であり、淡々として
いるように見えるが実は寂しがり屋。

Key（ケイ）

KEY

Design / Illust : **DoReMi**

アリスの中に潜むAI人格。自らを「鍵」と称し、
アリスを「名もなき神々の女王」へと導こうとする。

キサキ

山海経高級中学校
玄龍門 所属

KISAKI

Design / Illust : **YutokaMizu**

山海経の生徒会である玄龍門の会長。
古風な語り口で門主の貫禄を漂わせる。

ミナ

山海経高級中学校
玄龍門 所属

MINA

Design / Illust : **MISOM150**

門主のキサキに仕える玄龍門の執行
部長。受け売りで好きな映画の名セ
リフを唐突に口走る癖がある。

ウミカ

百鬼夜行連合学院
お祭り運営委員会 所属

UMIKA

Design / Illust : **eno**

お祭り運営委員会の生徒で、シズコを社長と呼び運営を共にする。自分の知らない文化やお祭りに目がない。

天地ニヤ（あまち）

百鬼夜行連合学院
陰陽部 所属

AMACHI NIYA

Design / Illust : **にぎりうさぎ**

百鬼夜行の歴史と伝統を支える陰陽部の部長。はかりごとや話術に長け、つかみどころがない性格をしている。

桑上カホ（くわかみ）

百鬼夜行連合学院
陰陽部 所属

KUWAKAMI KAHO

Design / Illust : **7peach**

陰陽部の副部長。部長のニヤとは対照的に真面目で堅物な人柄だが、アイドルなチセにときめく可愛らしい一面も。

クズノハ

KUZUNOHA

Design / Illust : **DoReMi**

大預言者としてその名を知られる、都市伝説のような存在。百花繚乱調停委員会を設立したとも謂われている。

ユキノ

SRT特殊学園
FOX小隊 所属

YUKINO

Design / Illust : **MISOM150**

精鋭として名高い、SRTの3年生で構成されたFOX小隊の小隊長。RABBIT小隊に厳しい視線を向ける。

ニコ

SRT特殊学園
FOX小隊 所属

NIKO

Design / Illust : **CHILD**

FOX小隊の隊員、FOX2。ある目的のため、仲間であるユキノ、オトギ、クルミと共に暗躍する。

サオリ
（ヘルメット団）

SAORI

Variation Design / Illust : **9ml**

スクワッドを離れ、自分探し中のサオリ。色々な仕事を渡り歩き、アルバイトでヘルメット団などにも身を置いていた。

シロコ*テラー

SHIROKO TERROR

Design / Illust : **Mx2J**

「色彩」と接触し、「恐怖」の領域に反転したシロコ。全ての生命をあの世へ導く死の神「アヌビス」となった。

うたずみ
歌住サクラコ
（聖徒会）

トリニティ総合学園
シスターフッド 所属

UTAZUMI SAKURAKO

Variation Design / Illust : **Mx2J**

最後の聖徒会長が残したユスティナ聖徒会の礼装。憎悪の連鎖を断ち切らんとする彼女の覚悟を体現している。

かくだて
角楯カリン
（制服）

ミレニアムサイエンススクール
Cleaning & Clearing 所属

KAKUDATE KARIN

Design / Illust : **Mx2J**

潜入任務のため普通の制服を着るように言われたカリン。慣れない格好のせいか、少し気恥ずかしそう。

いちのせ
一之瀬アスナ
（制服）

ミレニアムサイエンススクール
Cleaning & Clearing 所属

ICHINOSE ASUNA

Design / Illust : **Mx2J**

アスナがC&Cの任務で制服を着た姿。任務のために着たとは思えないほど自然になじんでいる。

飛鳥馬トキ（あすま）
（モード2）

ミレニアムサイエンススクール
Cleaning & Clearing 所属

ASUMA TOKI

Variation Design / Illust : **DoReMi**

リオ制作の特殊武装を纏った状態。
ミレニアム最強と謳われるネルを規
格外のスピードで圧倒してみせた。

秤アツコ（はかり）
（レオタード）

アリウス分校
アリウススクワッド 所属

HAKARI ATSUKO

Variation Design / Illust : **9ml**

ペアトリーチェにより生贄として
捧げられた時のアツコの服装。

飛鳥馬トキ（あすま）
（アビ・エシュフ）

ミレニアムサイエンススクール
Cleaning & Clearing 所属

ASUMA TOKI

Design / Illust : **DoReMi**

リオが脅威に備えて用意したパワ
ードスーツ。要塞都市エリドゥか
らバックアップを受けている。

すなおおかみ
砂狼シロコ
（水着）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

SUNAOOKAMI SHIROKO

Design / Illust : **Mx2J**

リゾートでのバカンス用に準備した水着。結局サバイバルとなったがシロコは逆に生き生きとしていた。

くろみ
黒見セリカ
（水着）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

KUROMI SERIKA

Design / Illust : **Mx2J**

トップとボトムのフリルが際立つフレアビキニ。廃墟と化した無人島リゾート復旧のために水着姿でがんばる。

すなおおかみ
砂狼シロコ
（覆面水着）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

SUNAOOKAMI SHIROKO

Variation Design / Illust : **Mx2J**

競泳を思わせるスポーティな水着に、目出し帽というアンバランスな組み合わせながら妙に似合っている。

くろみ
黒見セリカ
（覆面水着）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

KUROMI SERIKA

Variation Design / Illust : **Mx2J**

リゾート狩りの元凶を突き止め怒り心頭のセリカ。騙されたツケを支払わせるべく覆面水着で悪党に詰め寄る。

いざよい
十六夜ノノミ
（覆面水着）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

IZAYOI NONOMI

Variation Design / Illust : **9ml**

悪党に正義の裁きを下すべく覆面水着で登場。目出し帽の上からさらに帽子をかぶるのはノノミならでは。

みずは
水羽ミモリ
（水着）

百鬼夜行連合学院
修行部 所属

MIZUHA MIMORI

Design / Illust : **tokki**

パレオ付きの白ビキニが清楚でありながらも艶やか。ミモリのためにツバキとカエデが見繕ってくれた。

たかなし
小鳥遊ホシノ
（覆面水着）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

TAKANASHI HOSHINO

Variation Design / Illust : **9ml**

ついに覆面水着団としての本領を発揮。団の正装である覆面にスクール水着とまではいかないけれど満足そう。

すなおおかみ
砂狼シロコ
（体操服）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

SUNAOOKAMI SHIROKO

Variation Design / Illust : **Paruru**

ジャージ姿で眺輪大祭に挑む。威嚇射撃で相手の士気低下を狙うなど、物々しい思考を巡らしている。

くろみ
黒見セリカ
（体操服）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

KUROMI SERIKA

Variation Design / Illust : **Paruru**

何事にも一生懸命なセリカは学校の借金返済のためか、眺輪大祭の優勝賞金を手に入れようと意欲を燃やす。

いざよい
十六夜ノノミ
（体操服）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

IZAYOI NONOMI

Variation Design / Illust : **Paruru**

応援合戦でアビドスへの注目を集めようとするノノミ。ジャージと体操服なのにチーム名はなぜか水着応援団。

たかなし
小鳥遊ホシノ
（体操服）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

TAKANASHI HOSHINO

Variation Design / Illust : **Paruru**

学校指定らしき体操服にブルマというシンプルにして至高のスタイル。少々着崩れているのがホシノらしい。

おくそら
奥空アヤネ
（体操服）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

OKUSORA AYANE

Variation Design / Illust : **Paruru**

晄輪大祭の選手代表を務めたアヤネ。
選手宣誓をするも、もう一人の選手代表であるハナコのせいで台無しに。

くろだて
黒舘ハルナ
（体操服）

ゲヘナ学園
美食研究会 所属

KURODATE HARUNA

Design / Illust : **whoisshe**

運動会中も究極の美食を探究するハルナ。料理に革新をもたらすかもしれないミレニアムの技術に興味津々。

あまう
天雨アコ
（体操服）

ゲヘナ学園
風紀委員会 所属

AMAU AKO

Variation Design / Illust : **DoReMi**

ゲヘナを代表し実行委員として晄輪大祭に参加。万魔殿の仕事のはずがマコトに役割を押し付けられ不満そう。

わにぶち
鰐渕アカリ
（体操服）

ゲヘナ学園
美食研究会 所属

WANIBUCHI AKARI

Variation Design / Illust : **9ml**

アカリはさまざまな屋台料理を楽しみつつ、競技種目の中に大食い大会があると聞いて期待に胸を膨らませる。

あかし
赤司ジュンコ
（体操服）

ゲヘナ学園
美食研究会 所属

AKASHI JUNKO

Variation Design / Illust : **Paruru**

浮かれる仲間をよそに退屈そうなジュンコ。しかし先生のアドバイスを聞き、運動を楽しみ大活躍を見せる。

ししどう
獅子堂イズミ
（体操服）

ゲヘナ学園
美食研究会 所属

SHISHIDOU IZUMI

Variation Design / Illust : **Paruru**

いつも通りの食いしん坊っぷりを発揮するイズミ。パン食い競走のパンがなくならないかと心配な様子。

鷲見（すみ）セリナ
（ナース）

トリニティ総合学園
救護騎士団 所属

SUMI SERINA

Design / Illust : **RONOPU**

合同医療本部に詰めるセリナは、セナたちゲヘナの医療スタッフと学園の垣根を超えて負傷者の治療にあたる。

朝顔（あさがお）ハナエ
（応援団）

トリニティ総合学園
救護騎士団 所属

ASAGAO HANAE

Design / Illust : **tonito**

チアリーダーに扮したハナエは、熱意と真心を込めた応援で、選手たちの心を癒やそうと気合充分に意気込む。

柚鳥（ゆとり）ナツ
（体操服）

トリニティ総合学園
放課後スイーツ部 所属

YUTORI NATSU

Variation Design / Illust : **Paruru**

暁輪大祭でしか味わえないレアなスイーツにご満悦。学園対抗リレーでは第三走者を務め運動面でも健闘した。

静山（しずやま）マシロ
（体操服）

トリニティ総合学園
正義実現委員会 所属

SHIZUYAMA MASHIRO

Variation Design / Illust : **7peach**

暁輪大祭の理念を説き、面子や勝敗にこだわるハスミを諭すなど実直で先輩想いなマシロらしい役割を果たす。

剣先ツルギ（けんざき）
（体操服）

トリニティ総合学園
正義実現委員会 所属

KENZAKI TSURUGI

Variation Design / Illust : **kokosando**

卓越した運動神経を誇るポイントゲッター。自分だけが競技参加を独占しないよう配慮する優しさも併せ持つ。

豊見コトリ（とよみ）
（応援団）

ミレニアムサイエンススクール
エンジニア部 所属

TOYOMI KOTORI

Design / Illust : **MISOM150**

ヒビキがデザインしたチアリーダーの衣装。科学的な分析によればスカートが短いと応援効率も高くなるとか。

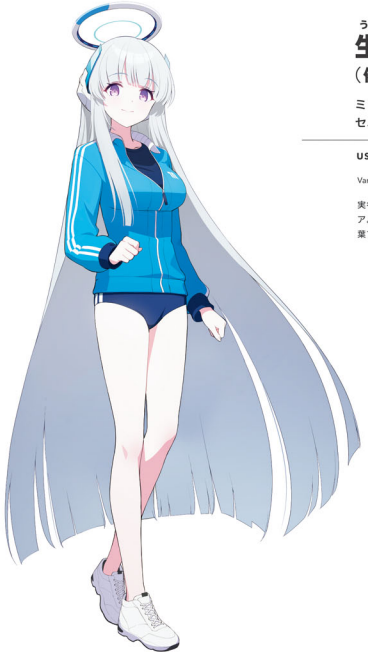
豊見コトリ（とよみ）
（体操服）

ミレニアムサイエンススクール
エンジニア部 所属

TOYOMI KOTORI

Variation Design / Illust : **Paruru**

応援はエンジニア部の先輩らに任せ、障害物競走で使われる手榴弾の性能テストのため競技に参加する。



うしお
生塩ノア
（体操服）

ミレニアムサイエンススクール
セミナー 所属

USHIO NOA

Variation Design / Illust : **DoReMi**

実行委員として大会に深く関わったノア。閉会式ではリオに代わり結びの言葉で参加者全員の健闘を讃えた。

おとはな
乙花スミレ
（体操服）

ミレニアムサイエンススクール
トレーニング部 所属

OTOHANA SUMIRE

Variation Design / Illust : **7peach**

運動会を通じてミレニアムの生徒にスポーツの魅力を伝えようと奮起するも、熱が入りすぎてしまい……。

こめり
小塗マキ
（体操服）

ミレニアムサイエンススクール
ヴェリタス 所属

KONURI MAKI

Variation Design / Illust : **Paruru**

ハレの代理として騎馬戦に出場。ヴェリタスの技術を使ったホログラム作戦で、百鬼夜行チームを翻弄した。

河和シズコ（かわわ）
（体操服）

百鬼夜行連合学院
お祭り運営委員会 所属

KAWAWA SHIZUKO

Variation Design / Illust : **MISOM150**

シズコは屋台エリアで百夜堂の出張販売を展開。運動会に合わせ昔段のエプロンドレスから体操服スタイルに。

大野ツクヨ（おおの）
（体操服）

百鬼夜行連合学院
忍術研究部 所属

ONO TSUKUYO

Variation Design / Illust : **Paruru**

気にしていた背の高さを活かし騎馬戦では主力に。勝負所でも空蝉の術を成功させ勝利に大きく貢献した。

久田イズナ（くだ）
（体操服）

百鬼夜行連合学院
忍術研究部 所属

KUDA IZUNA

Variation Design / Illust : **Paruru**

騎馬戦で策を授けてくれたハスミと仲良しに。学園対抗リレーでもアンカーとして共に競技を楽しんだ。

わらく
和楽チセ
（体操服）

百鬼夜行連合学院
陰陽部 所属

WARAKU CHISE

Variation Design / Illust : **Paruru**

チセは騎馬戦で騎手を担当。カルタで鍛えた手さばきで、電光石火のごとく相手の帽子を次々と奪い取る。

つきゆき
月雪ミヤコ
（体操服）

SRT特殊学園
RABBIT小隊 所属

TSUKIYUKI MIYAKO

Variation Design / Illust : **YutokaMizu**

４人だけでの参加となったが前向きに競技に挑するミヤコ。運動会中もテロリストへの警戒は怠らない。

いさみ
勇美カエデ
（体操服）

百鬼夜行連合学院
修行部 所属

ISAMI KAEDE

Variation Design / Illust : **Paruru**

騎馬戦ではイズナと一緒に左右を固める。趣味のカブトムシ捕りでつちかった観察眼で器用に索敵もこなした。

そ ら い
空井サキ
（体操服）

SRT特殊学園
RABBIT小隊 所属

SORAI SAKI

Variation Design / Illust : **YutokaMizu**

借り物競争や障害物競走などに出場するも、たびたび変な事件に巻き込まれ、さすがに疲れた様子を見せる。

かすみざわ
霞沢ミユ
（体操服）

SRT特殊学園
RABBIT小隊 所属

KASUMIZAWA MIYU

Variation Design / Illust : **YutokaMizu**

運動会でもいつも通り悲観的なミユ。しかし彼女特有の存在感を発揮し、一部の種目では活躍を見せた模様。

かぜくら
風倉モエ
（体操服）

SRT特殊学園
RABBIT小隊 所属

KAZEKURA MOE

Variation Design / Illust : **YutokaMizu**

運動会中もレーダー網を張り巡らせオペレーターの任務に徹する。白リン弾といった重火器も持ち込んでいた。

わにぶち
鰐渕アカリ
（正月）

ゲヘナ学園
美食研究会 所属

WANIBUCHI AKARI

Design / Illust : **9ml**

年の瀬に見つけたお店、スズメ亭を守るため、給食部や美食研究会のみんなと忙しない年末年始を過ごす。

あまみ
天見ノドカ
（ペロロの着ぐるみ）

レッドウィンター連邦学園
227号特別クラス 所属

AMAMI NODOKA

Design : **Hwansang** / Illust : **kokosando**

ペロロをレッドウィンターに編入させるというチェリノの難題に応えるべく、白羽の矢がノドカに立てられた。

ししどう
獅子堂イズミ
（正月）

ゲヘナ学園
美食研究会 所属

SHISHIDOU IZUMI

Design / Illust : **Mx2J**

晴れ着でも食べ物は片時も離さないイズミ。スズメ亭をめぐる騒動では試食に食材選びに荒事とマルチに活躍。

みその
聖園ミカ
（上着なし）

トリニティ総合学園
ティーパーティー 所属

MISONO MIKA

Variation Design / Illust : **YutokaMizu**

ケープ風の上着を脱いだ状態。戦闘時や奉仕活動中など身体を動かす際はこの格好になるようだ。

みその
聖園ミカ
（スクール水着）

トリニティ総合学園
ティーパーティー 所属

MISONO MIKA

Variation Design / Illust : **YutokaMizu**

学校指定の水着。こちらも先生にもらった大切なもの。陰険な生徒に傷つけられたが、すぐに修繕できた。

みその
聖園ミカ
（体操服）

トリニティ総合学園
ティーパーティー 所属

MISONO MIKA

Variation Design / Illust : **YutokaMizu**

先生に買ってもらった体操服。しかし先生に見せるのをためらい、なかなか着られずにいたのは乙女心ゆえか。

ななながみ
七神リン
（オペレーター）

連邦生徒会
統括室 所属

NANAGAMI RIN

Design : **DoReMi** / Illust : **Paruru**

虐妄のサンクトゥム攻略戦に引き続き、アトラ・ハシース箱舟占領戦の指揮を執るべく、ウトナピシュティムの本船に乗船したリン。その瞳には連邦生徒会長代行としての使命感が燃えている。

いわびつ
岩櫃アユム
（オペレーター）

連邦生徒会
調停室 所属

IWABITSU　AYUMU

Design : **DoReMi** / Illust : **Paruru**

箱舟占領戦に赴くリンの力になるべくオペレーターとして作戦に参加。無理しがちなリンを常に気遣っている。

ゆらき
由良木モモカ
（オペレーター）

連邦生徒会
交通室 所属

YURAKI MOMOKA

Design : **DoReMi** / Illust : **Paruru**

面倒くさがり屋なモモカらしく最初は作戦参加を渋っていたが、同行を求めるアユムに押し切られ覚悟を決める。

おくそら
奥空アヤネ
（オペレーター）

アビドス高等学校
対策委員会 所属

OKUSORA AYANE

Design : **DoReMi** / Illust : **9ml**

不安な気持ちを抱えながらもシロコを
連れ戻すため、対策委員会の仲間たち
と共に箱舟占領戦への参加を志願した。

あまう
天雨アコ
（オペレーター）

ゲヘナ学園
風紀委員会 所属

AMAU AKO

Design : **DoReMi** / Illust : **Paruru**

ゲヘナ風紀委員会の行政官として最後
まで責務を果たすべく本船に乗船。地
上の治安をヒナに任せ宇宙へ旅立つ。

おにかた
鬼方カヨコ
（オペレーター）

ゲヘナ学園
便利屋68 所属

ONIKATA KAYOKO

Design : **DoReMi** / Illust : **CHILD**

場の流れに従う形でオペレーターを引
き受けたカヨコ。厚い信頼を寄せる先
生が同行するので不安はない様子。

うらわ
浦和ハナコ
（オペレーター）

トリニティ総合学園
補習授業部 所属

URAWA HANAKO

Design : **DoReMi** / Illust : **kokosando**

宇宙戦艦の乗務員にふさわしい衣装の
制作を提案するなど、誰よりもノリノ
リでオペレーターを引き受けている。

あけぼし
明星ヒマリ
（オペレーター）

ミレニアムサイエンススクール
特異現象捜査部 所属

AKEBOSHI HIMARI

Variation Design / Illust : **MISOM150**

オペレーターと協力し多次元解釈を計
算・検証するヒマリ。AMASとして同
乗するリオの行動にも目を光らせている。

はやせ
早瀬ユウカ
（オペレーター）

ミレニアムサイエンススクール
セミナー 所属

HAYASE YUUKA

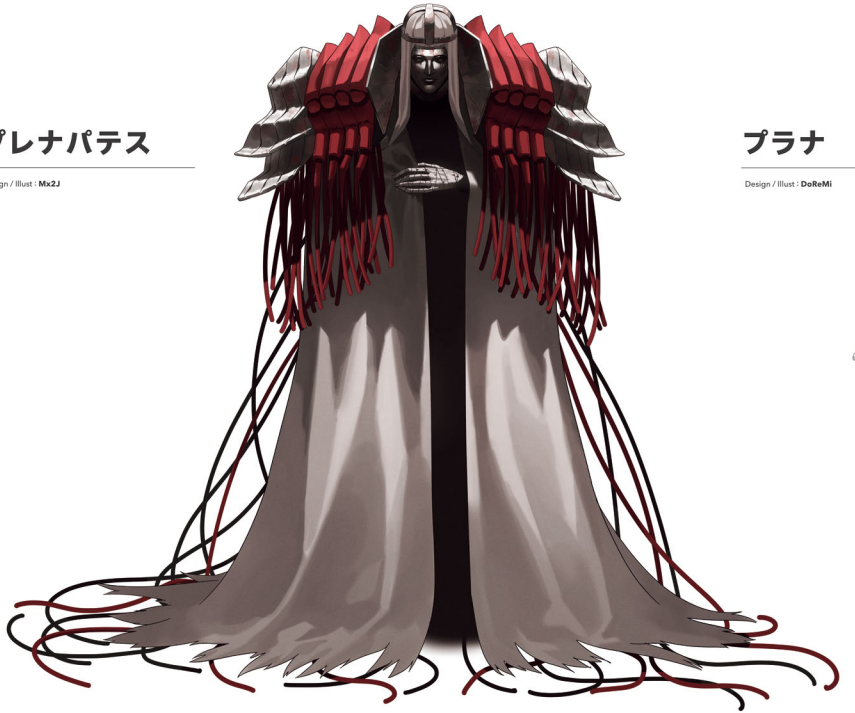
Design : **DoReMi** / Illust : **YutokaMizu**

迷うことなく作戦参加を決めたユウカ。
オペレーターをこなしつつ、同乗した
ゲーム開発部の様子も気にかけている。

NON PLAYER CHARACTER

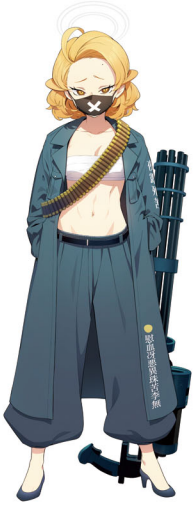
プレナパテス

Design / Illust : **Mx2J**



プラナ

Design / Illust : **DoReMi**



チンピラA

Design / Illust : **DoReMi**

チンピラC

Design / Illust : **DoReMi**

チンピラ(水着)B

Design / Illust : **kokosando**

チンピラB

Design / Illust : **DoReMi**

チンピラ(水着)A

Design / Illust : **kokosando**

河駒風ラブ（こまかぜ）

Design / Illust : **CHILD**

ヘルメット団B

Design / Illust : **DoReMi**

傭兵バイト

Design / Illust : **DoReMi**

ヘルメット団A

Design / Illust : **DoReMi**

バニーガール・ガード

Design / Illust : **MISOM150**

カイテンレッド

Design / Illust : **YutokaMizu**

カイテングリーン

Design / Illust : **YutokaMizu**

カイテンピンク

Design / Illust : **YutokaMizu**

カイテンブラック

Design / Illust : **YutokaMizu**

カイテンイエロー

Design / Illust : **YutokaMizu**

カイザーPMC理事

Design / Illust : **Mx2J**

ジェネラル

Design / Illust : **MISOM150**

プレジデント

Design / Illust : **kokosando**

オートマタ兵士
（ロボット）

Variation Design / Illust : **Mx2J**

PMC兵士

Variation Design / Illust : **9ml**

カイザーの特殊部隊員

Design / Illust : **MISOM150**

黒亀組の組員

Variation Design / Illust : **9ml**

魑魅一座のリーダー

Design : **kokosando** / Illust : **7peach**

カイザー営業職員

Design / Illust : **Mx2J**

魑魅一座

Design / Illust : **kokosando**

黒服

Design / Illust : **Mx2J**

マエストロ

Design / Illust : **Mx2J**

ゴルコンダ＆デカルコマニー

Design / Illust : **Mx2J**

フランシス

Design / Illust : **Mx2J**

ベアトリーチェ

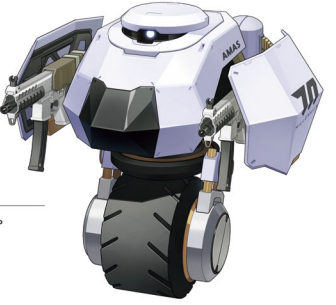
Design / Illust : **Mx2J**

ユスティナ信徒

Design : **Mx2J** / Illust : **9ml**

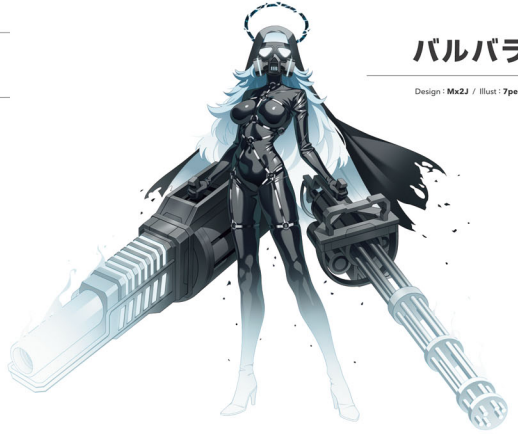
無名の守護者

Design : **Paruru** / Illust : **7peach**



AMAS

Design : **MISOM150** / Illust : **kokosando**



バルバラ

Design : **Mx2J** / Illust : **7peach**

デカグラマトンの兵士

Design : **9ml** / Illust : **Mx2J**

ペロロ

Design : **Hwansang** / Illust : **kokosando**

動物市民A

Design / Illust : **DoReMi**

動物市民C

Design / Illust : **Mx2J**

動物市民B

Design / Illust : **Mx2J**

動物市民D

Variation Design / Illust : **Mx2J**

動物市民E

Design / Illust : **YutokaMizu**

動物市民F

Design / Illust : **Mx2J**

動物市民G

Design / Illust : **Mx2J**

ロボット市民A

Design / Illust : **9ml**

ロボット市民B

Design / Illust : **Mx2J**

柴大将

Design / Illust : **Mx2J**

スズメ亭の女将

Design / Illust : **CHILD**

ニャテ・マサムニェ

Variation Design / Illust : **Mx2J**

デカルト

Design / Illust : **Mx2J**

ゲヘナの生徒

Design / Illust : **Hwansang**

温泉部の部員

Design : **kokosando** / Illust : **YutokaMizu**

万魔殿のメンバー

Design / Illust : **Mx2J**

風紀委員

Design / Illust : **kokosando**

救急医学部の部員

Design / Illust : **Paruru**

トリニティの生徒

Design / Illust : **Hwansang**

トリニティの生徒
(ティーパーティー)A

Design / Illust : **DoReMi**

トリニティの生徒
(シスターフッド)

Design / Illust : **Mx2J**

トリニティの生徒
(ティーパーティー)B

Design / Illust : **DoReMi**

正義実現委員会部員

Design / Illust : **CHILD**

ミレニアム生徒A

Design / Illust : **kokosando**

正義実現委員会部員
（体操服）

Variation Design / Illust : **CHILD**

ミレニアム生徒B

Design / Illust : **7peach**

玄武商会メンバー
（店主）

Design / Illust : **YutokaMizu**

工務部の部員

Variation Design / Illust : **9ml**

玄龍門の生徒

Design : **MISOM150** / Illust : **kokosando**

レッドウィンターの親衛隊員

Design / Illust : **9ml**

ヴァルキューレの生徒

Design : **CHILD** / Illust : **MISOM150**

連邦生徒会の行政官

Design / Illust : **CHILD**

アリウスの生徒

Design : **YutokaMizu** / Illust : **kokosando**

連邦生徒会の行政員

Design / Illust : **CHILD**

MEMORIAL LOBBY

MEMORIAL LOBBY ROUGH —— 152

GEHENNA

ジュリ JURI

未熟な私にできること

「えへん、これも給食部としての成果です。丹精込めて作った甲斐がありました！」

給食部の畑で野菜を収穫するジュリ。手伝ってくれる先生との距離感に戸惑ってしまう彼女は、胸の鼓動が抑えきれず――

GEHENNA

チナツ CHINATSU

思いがけない

「この状況はその、あまり良くないと言いますか……」

第二の自室とも呼べる場所で、先生と二人きりになったチナツ。しかし突然その状況を強く意識してしまい、困惑した様子を見せ……

GEHENNA

イロハ IROHA

微笑みのフロイライン

「私だけの、自慢の休憩スペースです。どうですか？」

自慢の休憩スペースに先生を招き入れたイロハは、先生を懐柔するという任務を口実に、サボりの共犯者に仕立てるのだった。

GEHENNA

メグ MEGU

温泉開発部にお任せ！

「メグ特製の先生専用温泉だよ !!」

給湯器が壊れてしまった先生のため、一人で温泉を掘り起こしたメグ。その真心と温泉の温もりに、先生の心身は癒される。

Trinity

スズミ SUZUMI

輝きを追いかけて

「……綺麗ですね。ここからなら、星が掴めてしまいそうです。」

バトロールの終わりに、よく夜の遊園地で星を見つめるスズミ。その光景を分かち合うため、彼女は先生を観覧車へと誘う。

Trinity

シミコ SHIMIKO

何度も何度も

「どうでしたか？図書館でのこういった時間も……何だか楽しくありません？」

先生から本を探す依頼を受け、珍しく高揚するシミコ。それは図書館で司書として働く彼女にとって、醍醐味と呼べる瞬間だった。

Illustrator : CHILD
Animator : DodoBird
Scenario writer : Prenguin
Scenario scripter : naq9

Trinity

ウイ UI

名前も無いまま

「この子たちも、誰かに伝えたいことを抱えたまま、待っているはずなので……。」

周囲から顧みられずとも、淡々と古書の解読を進めてきたウイ。その地道な献身を褒めてくれたのは、他ならぬ先生だった。

Trinity

ヒナタ HINATA

過ぎたるは猶及ばざるが如し

「丈夫な身体が自慢でしたのに、面目ないです……。」

みんなに迷惑をかけまいと、体調不良にも関わらず頑張るヒナタ。しかし先生の説得もあって、ようやく一息つける形に。

Trinity

カズサ KAZUSA

バッドタイミング

「ただちょっと……その……今……すっぴん、だから……。」

コンビニでばったり出くわすも、なぜか先生を避けようとするカズサ。どうやらある姿を、先生に見られたくなかったようで……？

Grinnity

ミネ MINE

「救護」の在り方

「たとえ何があっても、私が必ず先生をお守りしますので。」

救助要請を受けたミネは、先生と共に樹海へ捜索に向かう。しかし遭難者の姿は見つからず、いつの間にか日も暮れてしまい――

Trinity

ミカ MIKA

屋根裏部屋のお姫様

「どうしようね？もう、朝までここにいるしかないよ？」

女子寮の門限が過ぎていたものの、先生を騙して自室へと誘い入れたミカ。そんな少し行き過ぎた悪戯を仕掛けた理由とは……？

Trinity

サクラコ SAKURAKO

秘密の夜

「それでも、私の素顔をお見せしたい気持ちは……あるのです。」

秘密を抱えている、と先生に打ち明けたサクラコ。詳細は明かせずともその事実を話せたことが、彼女の胸のつかえを和らげる。

MILLENNIUM

アスナ ASUNA

壊れたアスナ

「……ふふっ、ご主人様に乗っかっちゃった！」

どこか集中力が欠け、様子がおかしいアスナ。しかし先生の助けで調子を取り戻し、再びいつもの人懐っこさを爆発させる。

MILLENNIUM

コタマ KOTAMA

まっしろで透き通るような

「人々が織りなすこの音色が、私にとってはなぜだかどんな音楽よりも、心に響いて……」

レコード屋の視聴コーナーで、音楽鑑賞に没頭するコタマ。盗聴好きな彼女を夢中にさせる、その内容とは……？

MILLENNIUM

ノア NOA

セミナー書記ノアの退屈な休憩

「……不思議です。紙に文字を書くときと違って、気分が高揚しています。」

結露した窓ガラスに、好きな詩の一部を指で書くノア。儚く消える刹那の記録だからこそ、彼女も気兼ねなく心の内面をそこに記す。

Illustrator : MISOM150
Animator : LM5
Scenario writer : isakusan,Then-goon
Scenario scripter : X19A

MILLENNIUM

ヒマリ HIMARI

天才ハッカーの繊細なセミコロン

「どうぞ、心ゆくまで……！……覚悟は、できている……はず、ですので。」

炭酸飲料で濡れた足を、先生に洗ってもらうヒマリ。触れられて湧き上がる羞恥心は、超天才美少女にも予想外だったようで……？

Illustrator : CHILD
Animator : DodoBird
Scenario writer : GrimGreen
Scenario scripter : naq9

山海經 Shan hai jing

ココナ KOKONA

……今回だけですよ。本当ですよ？

「その……別に、ニンジンを好きになったわけではありませんからね。」

先生に連れられ、ニンジン専門レストランを訪れたココナ。苦手なニンジン料理を仕方なく口に運ぶが、はたしてそのお味は……？

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

フィーナ PINA

こんな時の

「……フフッ。実は……前からずっと、今日のこの日を楽しみにしていたんデス。」

「盃事」を執り行うことで先生との絆をより深めたがるフィーナは、お酒の代わりにお茶を使って儀式に挑戦する。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

ミチル MICHIRU

忍者少女は輝きたい

「ではお見せして進ぜよう！私が考案した、新しいミチル流忍術！」

動画チャンネルに投稿すべく、新作の忍術を披露するミチル。しかし撮影を任されていた先生の目の前で、花火が燃え移り……！？

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

カエデ KAEDE

そして少女は素敵なレディーに

「先生のおかげで、また一歩立派なレディーに近付けたかも！？」

どんな時も人助けを優先するカエデ。カードゲームに熱中する姿はまだ幼いが、その心は着実に素敵なレディーへと近づいていた。

Illustrator : kokosando
Animator : Anyan
Scenario writer : Then-goon
Scenario scripter : naq9

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

ツクヨ TSUKUYO

忍者として、活躍するチャンス……！

「ですが、こういう時こそ……忍術で、どうにか……！？」

飼い主の代わりに逃げてしまった犬を、先生と一緒に捜索していたツクヨ。近道を試みたところ、細い路地に挟まってしまい……？

Illustrator : Mx2J
Animator : kikihae
Scenario writer : POlst
Scenario scripter : naq9

マリナ MARINA

保安委員長の掃除

「新たに購入したこの洗剤さえあれば、なかなか届かぬ隙間までバッチリだ！」

チェリノからトイレ掃除の罰を課されたマリナ。しかしその繊細かつ徹底した掃除の手際は、手伝っていた先生を思わず感嘆させる。

シグレ SHIGURE

まったりと

「明るすぎる光の中だと、星ってうまく見つけられなくなっちゃうから……」

先生を助けたお礼に、食事へと招かれたシグレ。きらびやかな都会の夜景に感心しつつも、星空の美しい母校や友人に思いを馳せる。

K.S.P.D VALKYRIE

カンナ KANNA

一人、一休み

「皆が恐れる不休の公安局の局長であっても…………鎧を外せる場所ぐらい、必要ですから。」

仕事終わりに行きつけの屋台で食事を満喫するカンナ。しかし先生とばったり出くわし、プライベートの素顔を見られてしまう。

Illustrator : kokosando
Animator : LM5
Scenario writer : POlst
Scenario scripter : akaigamgyul

ミサキ MISAKI

綺麗にならなくても

「そんな、くだらないことまで気にするなんて……。暇なんだね、大人なのに。」

今まで自分の生死にすら無関心に生きてきたミサキ。しかし先生の生徒に向ける献身が、冷え切ったはずの感情を強く揺さぶる。

ヒヨリ HIYORI

少女はそれでも知っていたい

「み、見てください先生、私のここ……」

先生にお腹を見せ、自分のおへそがおかしいかもと悲観するヒヨリ。どうやら雑誌の記事を真に受けてしまったようで……。

アツコ ATSUKO

街の花園

「この花、もしかして……。……持ってきて、くれたんだ。」

花を趣味とするアツコは、先生から花束を贈られる。作っていた花壇には植えられないが、それは彼女にとって特別な一束となった。

Illustrator : 9ml
Animator : kikihae
Scenario writer : isakusan,Then-goon
Scenario scripter : X19A

サオリ SAORI

自責の念

「そんな顔をするな、痛みには慣れている。今までと何も変わらない。今さらの話だ。」

依頼を受け、ブラックマーケットの抗争に関わったサオリ。しかしその契約書には、最初から捨て駒となる内容が記載されており……

ミヤコ MIYAKO

SRT、降下します！

「夜景があまりに美しくて、危うく目的を忘れるところでした。」

ヘリを使った作戦中、先生へ日頃の感謝を伝えたミヤコ。その後、一緒にゆっくり夜景を見るため、眼下に望むビル群へと飛び立つ。

Illustrator : YutokaMizu
Animator : kikihae
FX support : Kim SunTae
Scenario writer : POlst
Scenario scripter : naq9

サキ SAKI

大は小を兼ねる？

「ああ……こうして錆をはがしてる瞬間は、本当に気持ち良い……」

シャベルとしても使える迫撃砲というレアな兵器を手に入れて、ご機嫌なサキ。丁寧に補修を終えて、意気揚々と使ってみるが……？

ミユ MIYU

RABBIT4、狙撃します

（うぅ……せ、先生の吐息が、この距離で……しょ、照準がぶれるっ……！）

狙撃の訓練中、野生動物に囲まれたミユ。しかし本人はそのことに気づいておらず、先生に触れられていると勘違いして……！？

Illustrator : Paruru
Animator : kikihae
Scenario writer : POlst,GrimGreen
Scenario scripter : naq9

SPECIAL RESPONSE TEAM SRT

モエ MOE

Phase Line

「だから、先生……その一線……私と一緒に、超えてみない？」

先生と物資を整理していたモエは、普段と違った様子を見せる。実はあることを我慢していたようで、次第に抑えきれなくなり……。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

ワカモ WAKAMO （水着）

焚き火のそばでちらつく心

「ふふっ、温かいですね……。もちろん焚火のせいもありますが……。」

言葉の意図を取り違え、荒天の中で先生を待ち続けていたワカモ。駆けつけた先生の起こしてくれた焚火が、冷えた心と体を温める。

ABYDOS

ノノミ NONOMI
（水着）

砂上に輝く星

「見てください、先生！光ってます！海がまるで星空みたいです！」

寝付けずにいたノノミは、先生に連れられて夜の海辺を訪れる。そこで見た星のように輝く海が、彼女の切ない気持ちを拭い去った。

ABYDOS

アヤネ AYANE
（水着）

焦っていた理由

「……え、ヘリではなくて、私の記念写真……？」

ヘリの修理記念に、先生の勧めで写真撮影するアヤネ。しかしメインの被写体がヘリではなく自分だと知り、急に緊張してしまう。

ABYDOS

ホシノ HOSHINO
（水着）

隠されていた島の宝物

「いやぁ、たまんないねぇ……これぞまさに楽園……」

客室で見つけた宝の地図をきっかけに、先生と探索に出かけたホシノは、まさにお宝とも呼べる最高のお昼寝スポットを発見する。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

シズコ SHIZUKO （水着）

私、すっごい欲張りなんです！

「やりたいことも、欲しい物もたくさんありますが、一つも諦めません。」

支店展開で成功するも、百夜堂らしさを見失ってしまうシズコ。しかし先生とのやり取りが、そんな彼女に大切な事を思い出させる。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

イズナ IZUNA
（水着）

イズナと一緒に手を取り合って

（イズナの心臓、すごく……ドキドキしています……）

かなづち克服のため、イズナは先生から水泳レッスンを受ける。その余韻は夕暮れの帰り道で尚、彼女の胸を焦がし続けた。

百鬼夜行 HYAKKIYAKO

チセ CHISE
（水着）

見せたいもの

「先生、どうしたの？顔が赤いよ？」

先生を連れてお気に入りの海辺に来たチセは、亀に夢中なあまり水着がズレてもおかまいなし。先生を目のやり場に困らせてしまう。

MILLENNIUM

ウタハ UTAHA
（応援団）

情熱のマスゲーム

「元来、胸高鳴る瞬間を与えるロマンは、「効率」とは程遠いものだからね。」

応援ロボットを制作中のウタハ。最新の無線技術を駆使して、廃れてしまったマスゲームを次世代のパフォーマンスとして甦らせる。

MILLENNIUM

ヒビキ HIBIKI
（応援団）

マイスターの熱烈な応援

「フレー、フレー……先生！行け行け、勝て勝て、先生……」

夜遅くまで働く先生のため、恥じらいながらもエールを送るヒビキ。逆に先生の集中を乱したものの、その思いやりは充分伝わった。

MILLENNIUM

アカネ AKANE
（バニーガール）

Case4. 一日秘書、待機中です

「申し訳ございません……こんな考え、メイドとしては失格のはずなのに。」

先生の行く先々で、バニー姿のままご奉仕を続けてきたアカネ。実はその行動の裏に、ある思いを抱えていたらしく……。

MILLENNIUM

ユウカ YUUKA
（体操服）

朝のジョギング

（いやいや、いくらそういう状況だからってそんな破廉恥なことが許されるわけ……！）

晄輪大祭に向け、ジョギングで体力不足を痛感したユウカ。休憩中に飲んだ水を先生に差し出すも、とあることに気づいてしまう。

Trinity

マリー MARI
（体操服）

ベンチの片隅の修道女

「私……この時間が、とても幸せ……なんです……。」

競技の合間に人助けもしたため、燃え尽きたように座り込むマリー。気にかけてくれた先生の優しさが、彼女に元気を取り戻させる。

Trinity

ハスミ HASUMI
（体操服）

成長し続ける身体

「先生、すみません……ご覧の通り、このような状況となってしまいまして……」

先生を前に、胸がつかえてジャージのファスナーを閉じられないハスミ。去年までは大丈夫だったはずと首をかしげるが……。

Trinity

セリナ SERINA
（クリスマス）

サンタのセリナ

「えっ、サンタさんにもご褒美があってもいい……？」

子供たちにプレゼントを配るクリスマスのチャリティー活動。サンタとしてがんばるセリナにも、思いがけない贈り物が……！？

Trinity

ハナエ HANAE
（クリスマス）

あなたを待ちわびて

「これは……私なりのサンタさんをお迎えする準備です。」

ハナエはサンタにお礼をするため、準備を整える。彼女が寝静まった頃、お礼の品を平らげて手編みの靴下に贈り物を入れたのは――

Illustrator : kokosando
Animator : kikihae
Scenario writer : GrimGreen
Scenario scripter : Jin Daegeon

GEHENNA

ハルナ HARUNA
（正月）

美食を満たす要件。それは料理、季節……

「まずは私から……はい、先生。お口を開けて……あ～んしてください。」

究極の美食を求めて、シチュエーションにもこだわるハルナ。先生とおせちを食べさせ合うことで、一生記憶に残る美食を堪能した。

GEHENNA

フウカ FUUKA
（正月）

連休最後のお出かけ

「私の料理を、誰よりもおいしく食べてくださるのは……いつも先生で……。」

先生に連れ出されたフウカは慌ただしくも充実した一日を過ごす。そこには努力家な彼女を労う先生の思いやりが込められていた。

GEHENNA

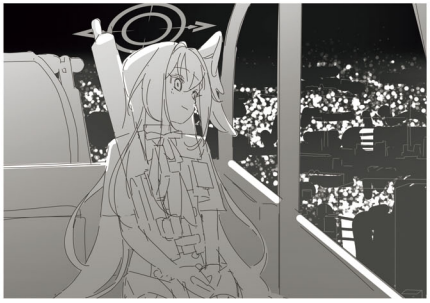
ジュンコ JUNKO
（正月）

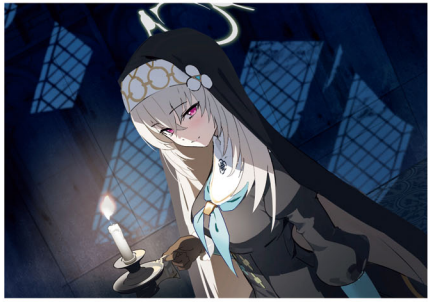
ぬくもりをください

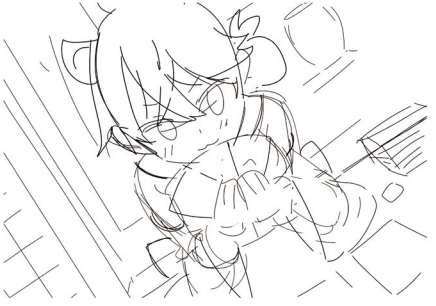
「もう！私があげるって言ってるんだからいいじゃない！」

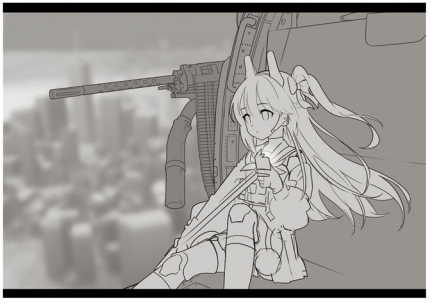
連休最後の寂しさに駆られ、先生を色々な場所に連れ回すジュンコ。二人はお汁粉を分け合いつつ新年の挨拶を交わすのだった。

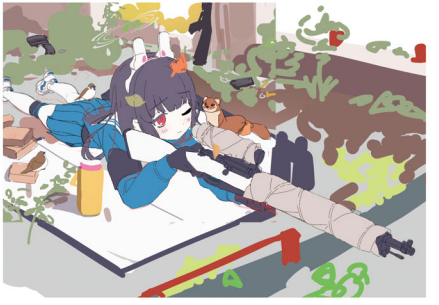
MEMORIAL LOBBY ROUGH

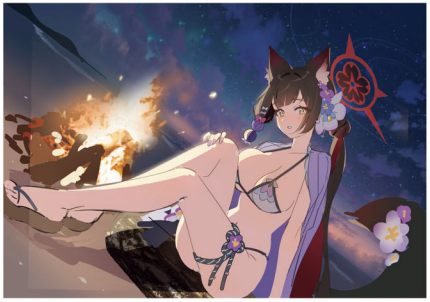


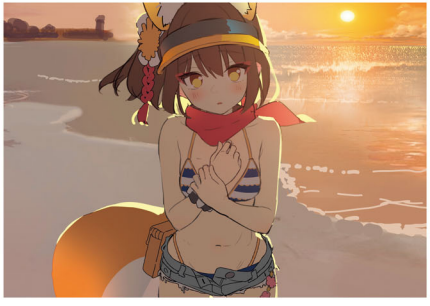


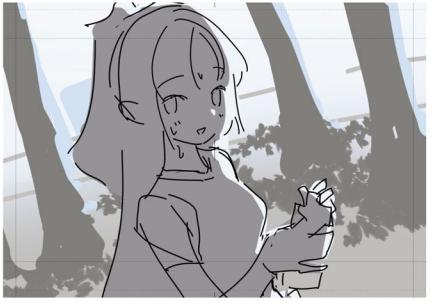


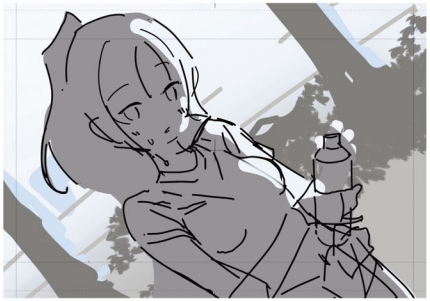
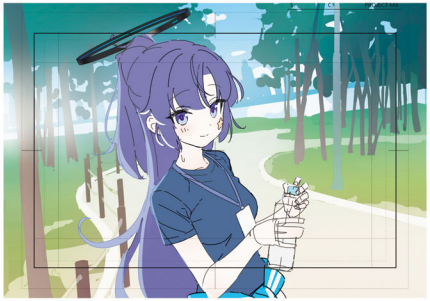
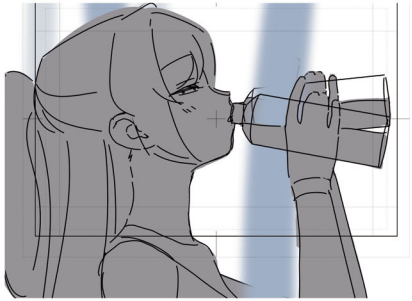










1

2

EXTRA CONTENTS

CONCEPT DESIGN 164

MAIN STORY CUT 210

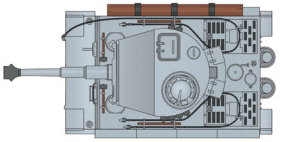
STAFF INTERVIEW 310

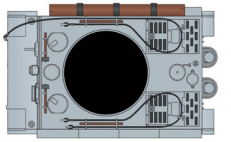
以降の内容には
メインストーリー Final.「あまねく奇跡の始発点」
のネタバレ、および一部キャラクターのセリフ内容が
含まれています。

※キャラクターによって、デザイン資料のボリュームが異なる場合がございます。
※開発段階の内容や一部変更されたデザインが含まれます。

イロハ ［コンセプトデザイン］

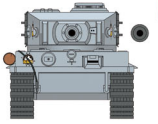
適度に着崩した制服の上に万魔殿のジャケットを羽織るのが、めんどくさがり屋なイロハらしい。

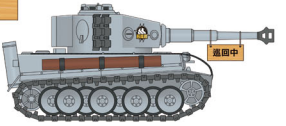


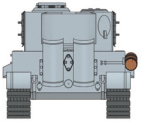


イロハ ［スキルオブジェクト］

イロハが搭乗する戦車。砲身に吊り下げられた木札のユルい感じは、イロハならではだ。







メグ ［コンセプトデザイン］

火炎放射器に繋ぐ燃料とガスタンクを背負っている。火炎放射器一式や腰のジャケットを外すと一転してシンプルな出で立ちに。

尻尾は後ろにつく感じ

メグ ［デザインパターン］

髪の色や瞳の色、ツノの形状など差別化が図られている。どのデザイン案にも共有して温泉開発部のロゴマークが入っている。

温泉開発部エンブレム（仮）

メグ　［ポーズバターン］

左側のポーズ案がほぼ決定稿に近いデザイン。どちらも決定稿と比べると、やや強気な表情になっている。

ギャルの要素をなくしたデザイン

髪色及び
若干のデザイン変更

ウイ　［コンセプトデザイン］

決定稿では前傾姿勢で淡々とした表情だったが、この段階のデザインでは後ろに引いた姿勢で表情もやや気弱な印象。

復元道具が入ったかばん

ロケットペンダント

壊れた本

復元作業時にかけるメガネ。

演出用の本

復元道具

アートエフェクトアイコン

ウイ　［スキルオブジェクト］

ウイが利用している修繕用の古書と修繕道具。エフェクトにも古代文字が使われるなど、趣向が凝らされている。

ウイ ［デザインパターン］

トリニティの制服をベースに、髪型や色、耳など、細部を変えて多彩なデザイン案が描き起こされており、試行錯誤が見て取れる。

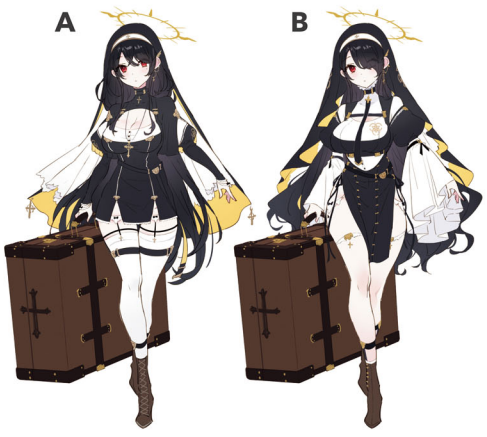
ウイ ［ポーズパターン］

どのポーズ案も、本を大切にしているウイらしさが伝わってくる。その中でも表情と姿勢がウイらしく少し内向的なAのデザインが採用された。

A

ヒナタ ［コンセプトデザイン］

ヒナタの修道服はスリットが深い大胆なデザインでありながら、シスターらしい清純さも併せ持っている。



ヒナタ ［デザインバターン］

ネクタイの形状を始め、前髪やニーハイの有無、スリットとスカートの違い、胸元の開き具合といった細かな点が異なっている。

A

B

C

ヒナタ ［ポーズパターン］

大きなカバンを軽々と抱えているのが印象的。カバンに入っているグレネードランチャーを構えたデザインも用意されていた。

カズサ ［デザインパターン］

カズサの服装といえばパーカー＆セーラー服だが、ブレザー風のジャケットにスクールベストとシャツを着込んだ装いも似合っている。

A パーカー＋セーラー

B ジャケット＋シャツ

A

B

カズサ ［コンセプトデザイン］

ケモミミパーカーは学校指定品なのか、トリニティの校章入り。シューズと同じカラーリングのグローブも描き起こされている。

A

B

C

カズサ ［ポーズパターン］

過去の立ち絵イラストに準拠した初期のポーズ案。最終決定稿と比べ、動きのあるポーズデザインが揃っている。

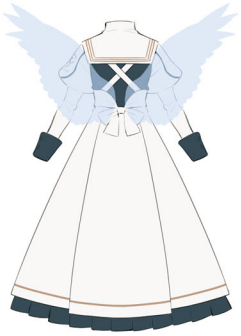
ミネ ［デザインパターン］

スカートの長さで大きく2種類に分かれ、編み込みの本数や腕から胸元にかけてのカラーリングでさらにパターンが存在する。

髪のリボンはメッシュではなく、リボンを編み込んでいる。

ミネ ［コンセプトデザイン］

ナース服と修道服をミックスさせたようなデザイン。透明感のある背中の羽根も相まって、その姿はまさに白衣の天使のよう。



A

B

C

ミネ ［ポーズバターン］

いずれのポーズ案も、実直で芯の強いミネの人柄をよく表している。

ミカ ［デザインラフ］

ほぼ決定稿ともいえるミカのデザインラフ。その表情からは可愛らしさと同時に、トリニティのティーパーティーとしての貫禄が伺える。

ミカ ［デザインバターン］

白や紺、黄色などの基調となるカラーリングを踏襲しつつ、さまざまなコーディネートでデザインの模索が行われている。

ミカ ［デザインパターン］

ある程度の方向性が固まった決定稿に近いデザイン案。背中の羽根の形状などに、検討の痕跡が残っている。

サクラコ ［コンセプトデザイン］

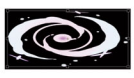
シスターフッドの一般的な制服をベースに、スカートのフリルや紋様、腹部やベールの意匠などで、リーダーとしての独自性が見て取れる。

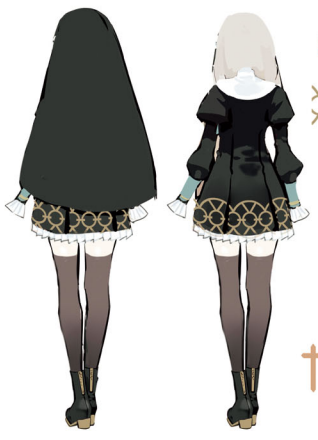
ミカ ［ヘイローデザイン］

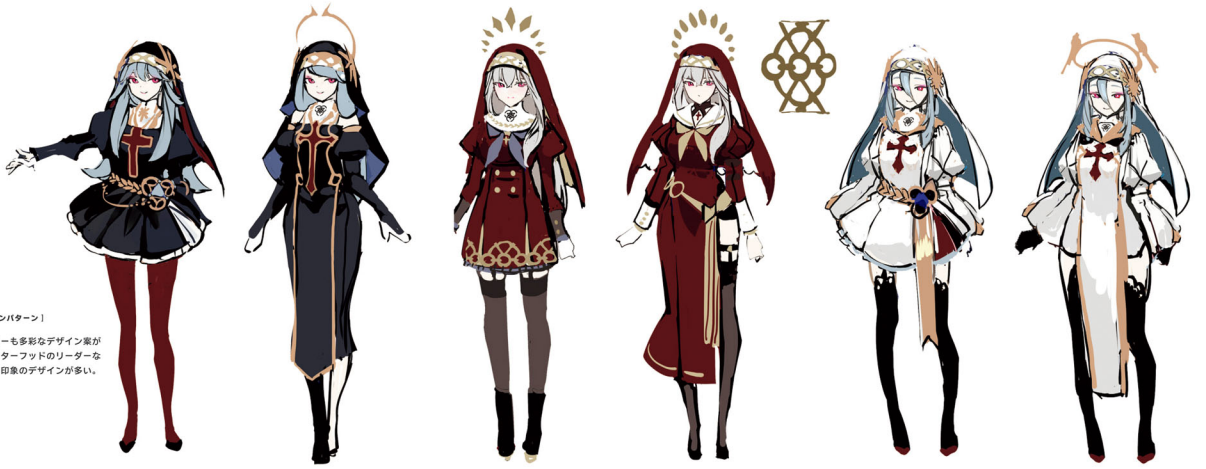
銀河で自転する惑星を想起させるデザイン。惑星のイメージは彼女の羽飾りやスカート裏地の意匠からも伺える。

明 暗
線
ベース

SDシートヘイロー

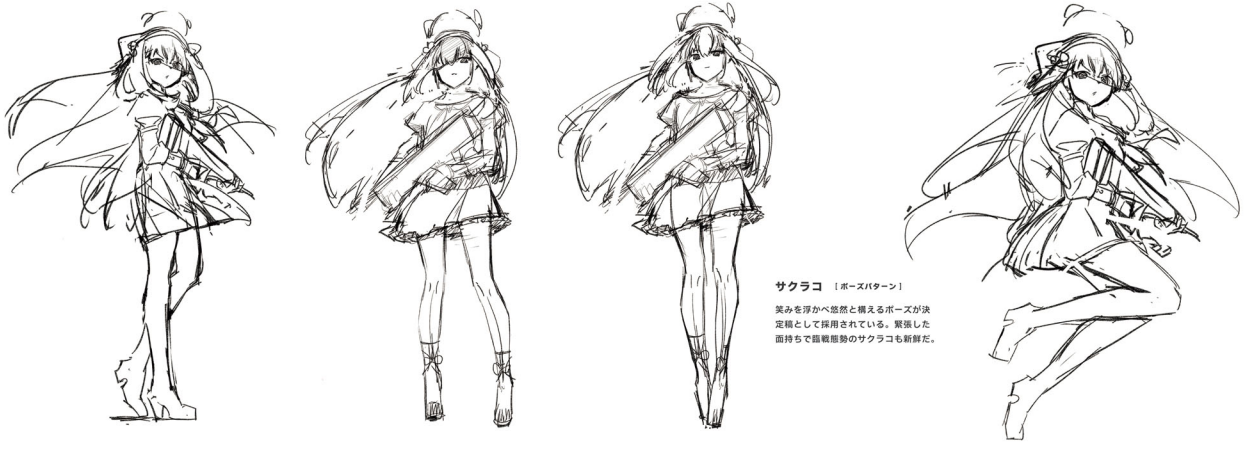






サクラコ ［デザインバターン］

髪や制服の他、ヘイローも多彩なデザイン案が用意されていた。シスターフッドのリーダーなだけあって、大人びた印象のデザインが多い。



サクラコ ［ポーズバターン］

笑みを浮かべ悠然と構えるポーズが決定稿として採用されている。緊張した面持ちで臨戦態勢のサクラコも新鮮だ。

ノア ［コンセプトデザイン&ラフスケッチ］

初期案からは、アリスのレールガンに匹敵する
ほどの巨大な武器を扱う生徒だった事が伺える。

ノア ［スキルオブジェクト］

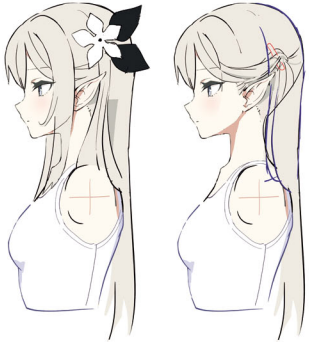
戦場で敵の動きを記録・観察し、すぐさま弱点
を看破するノアのEXスキル。ミレニアム生で
ありながら手書きというのがなんとも趣深い。

ダイアリー

メモ例

ノア ［固有武器デザイン］

特殊な機構を備えたノアの拳銃。
コラボレーション企画で東京マル
イがデザインしたものだ。



ヒマリ ［コンセプト初期デザイン］

初期デザインではゆったりとしたワンピース
型の制服に、セミナー風のジャケットを羽織
っていた。ヘイローも決定稿とは異なる。

ヒマリ ［固有武器デザイン］

あまり使っている所を見ることがない
という振出式のリボルバー拳銃。腰ベ
ルトのホルスターに格納されている。

ヒマリの拳銃

ヒマリ ［ポーズパターン］

表情やアングルといった部分でポーズに差異がつけられている。

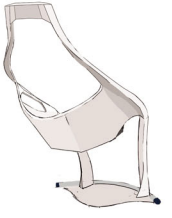
ヒマリ ［ヘイローデザインパターン］

「全知」の学位を持つ超天才病弱美少女ハッカーという設定からか、均衡のとれた対称的なデザインが候補にあげられていたようだ。

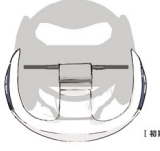
ヒマリの車椅子

スピードリローダー
（車椅子両サイドの収納ボックスに
それぞれ5個ずつ保管されている）

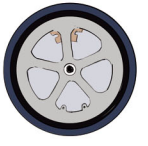
×5



磁力を発生させ、
車椅子の車輪を動かしている。

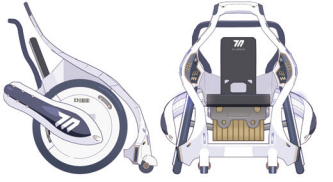


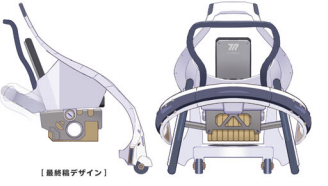
［初期デザイン］



ヒマリ ［車椅子デザイン］

左側が描き起こされた設定画で、右側がモデリングされたSD。車椅子に仕込まれたギミックにも触れられている。





［最終稿デザイン］

ココナ ［ポーズパターン］

背伸びをしたいお年頃なだけあって、年相応のかわいらしさを出しつつも、落ち着いたポーズで案が統一されている。

ペンを入れた髪の毛

長い子犬の耳のキャラクター

蝶錠模様の黄銅の銃

いつも持ち歩く試験用紙のかばん
梅花園の子どもたちが一番怖がる。
採点のための赤ペンもいっぱい

垂れ下がった子犬の耳

シュンに似た色のデザイン

ココナ ［デザインパターン］

子犬やチャイナドレスといった核となる題材をもとにデザインが起こされ、最終的には姉であるシュンに寄せたデザインが選定された。

ココナ ［コンセプトデザイン］

バッグの中身やジャケットの着崩し方……さらにはスカートの下まで。
見えない部分も細かく丁寧にデザインされているのが見て取れる。

試験用紙が入っているため、
梅花園の子どもたちが描いているバッグ。
園児用の甘いおやつも入っている。

片方がずり落ちてしまうジャケット。
ココナにはやや大きい。

リボンでツインテールのように分けている。
リボンから髪の毛が上に出ることはない。

チャイナドレスは裏面も同じ模様。

体育の授業にも
対応できるスニーカー

ココナ ［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に登場する答案用紙と花丸スタンプセット。
発動時のエフェクトも含めて全てが可愛らしい。

ミチル ［スキルオブジェクト］

ミチル流忍法の真髄とも言える筒型花火。大きさの割に、
投げたミチル自身が吹き飛んでしまうほどの威力を持つ。

髪を下ろすとかなり長い。雰囲気も変わる。

ミチル ［コンセプトデザイン］

こちらを向いて微笑んでいるミチルのイラストと設定画。太股や武器に巻かれたサラシが胸部を覆っていたことも判明した。

火花が飛ぶため、損傷と煤防止用の包帯を数ヵ所に巻いています。

実質的な銃の役割は、指向射撃で発射するマスターキーのみ。
ARに装着する用途のものを無理矢理ショットガンに装着している。

上部の銃は刃の保護装着として使われている。内部の焼夷剤で刃に火を纏わせることも可能。

動きやすいように
スポーツレギンスの片方を切っている。
切った箇所に包帯を巻いて補強している。

元々おもちゃのナイフは
適当に帯にはめている感じですが
3Dはイズナの尻尾と同じように
服の上に浮いている。

片方は短いサポーター。
片方は長いバージョン、
小さなブレスレットを
一つはめている。

忍者らしいスポーティーな靴は自作のようだ……。

A

B

C

ミチル ［デザインパターン］

いたずらっぽい表情から、当初は小悪魔的な性格だった事がうかがえる。白ネズミをモチーフとしたミチルは忍術研究部の部長らしさが垣間見える。

A

B

C

ミチル ［ポーズパターン］

2本の指で弾丸を摘む忍者らしい仕草が共通している。また、この段階では右半身に半纏のような上着を羽織っていたようだ。

カエデ ［ポーズパターン］

決定稿の2以外も、元気いっぱいで無邪気なカエデの人柄がひと目で伝わってくる。

ツクヨ ［デザインパターン］

ツクヨといえば「C」のようなロップイヤーが特徴だが、デザイン段階では「A」や「B」のような犬耳＆尻尾スタイルも存在していた。

カエデ ［デザインパターン］

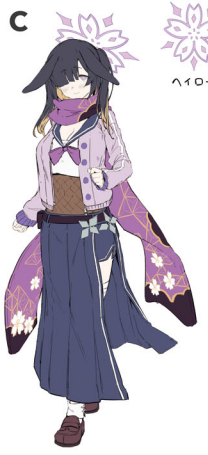
学生服＋巫女装束のコンセプトは共通で、髪色や細部の装飾まで試行錯誤が見て取れる。決定稿では銚と帯留めがお揃いに。

カエデ ［スキルオブジェクト］

EXスキル使用時に装填する信号弾。レディを目指すカエデらしい雅なデザインだ。

B

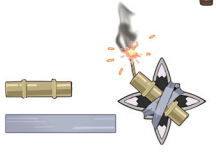
C



ヘイロー

ツクヨ ［スキルオブジェクト］

周囲に溶け込むべく、ツクヨが編み出した薄身の忍法。ダンボールの質感がハンドメイドな風合いで味わい深い。



ツクヨ ［装飾品デザイン］

クナイや手裏剣を忍ばせているあたりが忍者らしい。スリット入りのスカートの下にタイトスカートを重ね履きしているのも印象的。

ロングスカートの下

インナーの網の範囲

内ポケットに手裏剣

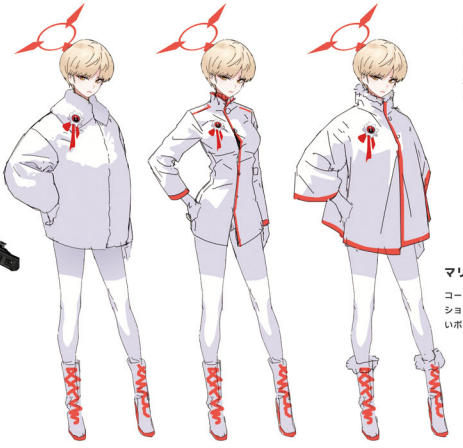
暗器
（右手側に忍ばせてある）

ツクヨ ［ポーズバターン］

気弱で頼りなさげな表情と、板についたポーズでサブマシンガンを構えるそのギャップがツクヨならでは。

マリナ　［ポーズパターン］

端正な顔立ちと眼光の鋭さがまさに男装の麗人といったスタイルのマリナ。ポケットに手を入れた素っ気ないポーズですら様になっている。



シグレ　［ポーズパターン］

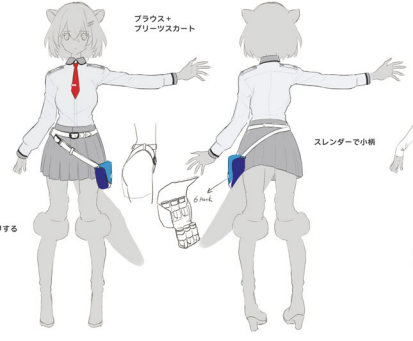
手にした武器を目立たせるスタイルが多いなか、シグレの飄々とした性格を反映するかのような、右から２番目のポーズが採用された。

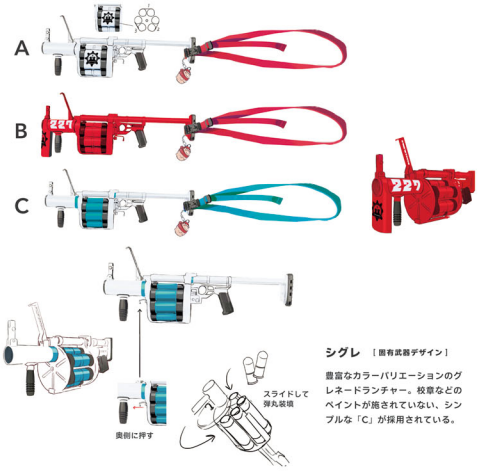
マリナ　［デザインパターン］

コートの有無とデザインのバリエーション。コートを羽織ると女性らしいボディラインがやや影を潜める。

シグレ　［コンセプトデザイン］

コートの上にマントを羽織っているシグレ。コートに隠れる制服やインナーなど、普段は目につかない部分も丁寧にデザインされている。





シグレ ［固有武器デザイン］

豊富なカラーバリエーションのグレネードランチャー。校章などのペイントが施されていない、シンプルな「C」が採用されている。

A

B

シグレ
［ヘイローデザインパターン］

星をモチーフにしたヘイローが目を引くものの、最終的には１番下の六角形に近いデザインが選ばれている。

シグレ ［デザインパターン］

鮮やかなターコイズブルーとシックな黒の配色に、整った髪型や表情も相まって、どこか生真面目そうな印象を受ける。

カンナ　［デザインラフ］

鋭く冷徹な視線と口元からうっすら覗くギザ歯が、「狂犬」という二つ名を表している。

警察手帳

カンナ　［スキルオブジェクト］

取調室で尋問を行うカンナのEXスキル。乱雑に積まれた資料や、容疑者に提供されるカツ丼が臨場感を高めている。

カツ丼

書類

カンナ　［デザインパターン］

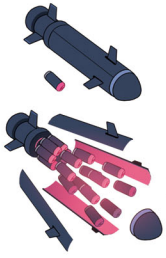
トレンチコートに大人びたヘアースタイル、そして疲れた目元や咥えた嗜好品からは、警察官というより探偵や刑事を連想させられる。

カンナ　［デザインパターン］

こちらは決定稿に近いオーソドックスな警察官の出で立ち。ショートヘアのスタイルは警察手帳に添付された顔写真に流用されている。

ミサキ　［デザインバターン］

ジャケットのデザインやヘイローのカラー、バッグの有無などの細かな違いが存在していた。ショートパンツで露わになった美脚がまぶしい。



ミサキ　［ラフスケッチ］

ミサキの抱えるアンニュイな空気感を表したスケッチ。その後ろ姿からも物憂げな心情が伝わってくる。

ミサキ　［スキルオブジェクト］

ミサキのロケットランチャーに装填されたミサイルと展開ギミック。ミサイルには複数の銃弾が格納されている。

ヒヨリ　［ラフスケッチ］

ネガティブなヒヨリの性格をコミカルに捉えつつ、実はかなりのグラマラスボディという女性的な魅力もあわせて描写されている。

ヒヨリ　［デザインバターン］

マフラーを首に巻いた「3」が決定稿に近い。「1」や「2」のデザインはやや上品な装いで、物静かなご令嬢といったイメージ。

1

2

3

バッグの構成品

ヒヨリ ［スキルオブジェクト］

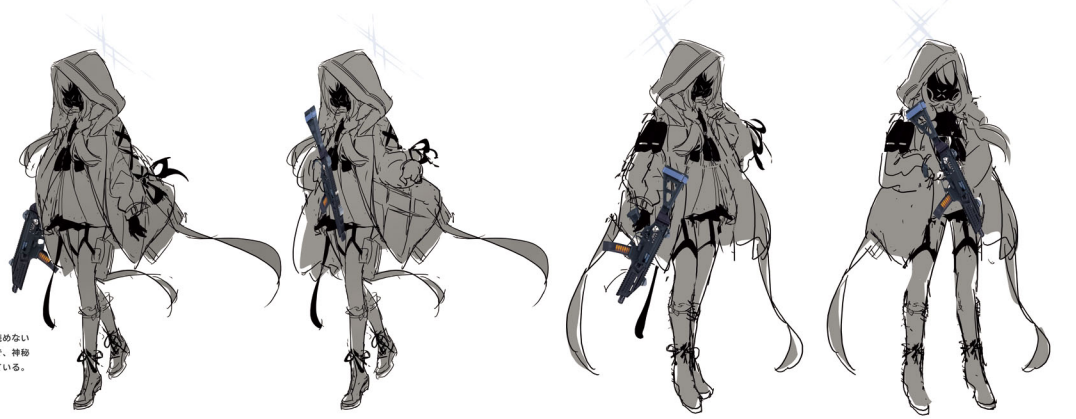
ヒヨリが背負っているバックパックと携帯品。趣味で集めている雑誌の表紙までちゃんと用意されている。

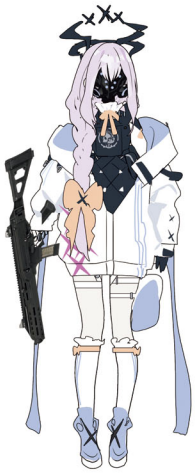
アツコ ［デザインパターン］

いずれの案も、白を基調とした厳かな装いに、無機質なガスマスクが組み合わさって高貴でミステリアスなイメージを生み出している。

アツコ ［ポーズパターン］

マスクで隠れているため表情は読めないが、どのポーズ案も捉えた動きで、神秘的なアツコらしい佇まいとなっている。





アツコが負傷したら出動する治療ドローン

地面に刺さる演出

アツコ ［スキルオブジェクト］

EXスキル発動時に使用する特殊兵装。鋭利なデザインの兵器だが、ギミックを展開した姿は、花弁を広げた一輪の花のよう。

インナー

アツコ ［ラフスケッチ］

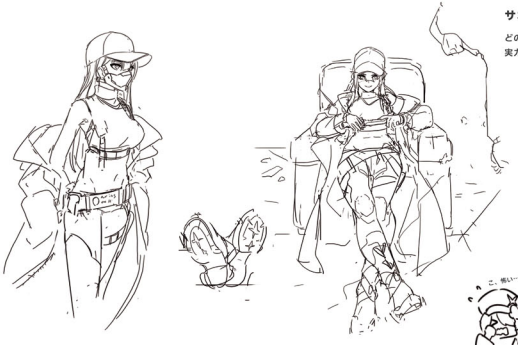
アツコが身につけているレオタードのようなインナースーツ。ガーターベルトを取り付ける所作が艶やか。

サオリ ［デザインバターン］

容姿や服装など基本的なデザインに変化はない。上着や靴の細かな形状、腹部の付属品、髪や肌着の色合い、ボトムスの種類などが異なっている。

サオリ　［ポーズバターン］

どのポーズも動き自体は少ないが、それが実力者としての印象をより強めている。



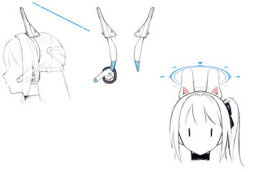
サオリ　［ラフスケッチ］

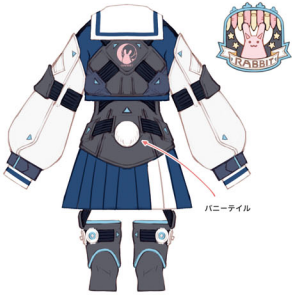
サオリのクールな魅力を引き出す洗練されたラフスケッチ。アリウススクワッドを率いるリーダーらしい不敵なポーズもよく似合う。

よく噛すので首にかけた

ミヤコ　［コンセプトデザイン］

RABBIT小隊を率いるウサギ好きのミヤコだけあって、ウサギのモチーフが至る所に配置されている。臀部プロテクターにはかわいらしい尻尾も。





ストラップ

LEDライト

バイタルメーター

通常時

注意状態

危険状態

ミヤコ　［アイデアスケッチ］

ウサ耳型装備のアイデア。ライトとしてだけでなく、バイタルサインを測るメーターの機能も備わっているようだ。

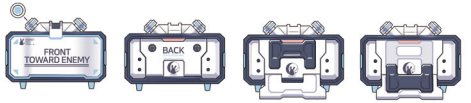
ミヤコ ［ポーズパターン］

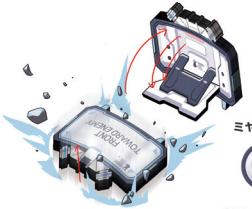
ポーズ案の中にはミヤコ自身はもちろん、サブマシンガンを引き立たせるような構図も見て取れる。

ミヤコ ［デザインパターン］

ボディプロテクターを未装備の状態は年相応の学生らしい出で立ち。反対に装備した状態は特殊部隊員としての貫禄が備わって見える。

ミヤコのスキルで召喚されるオブジェクト

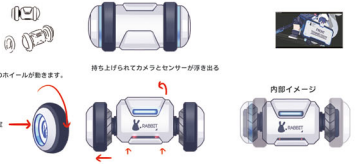


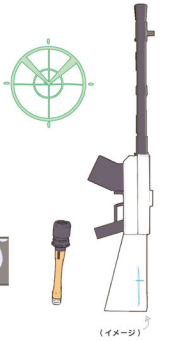


ミヤコEXスキルオブジェクト

ミヤコ ［スキルオブジェクト］

2つの車輪を持つ自走式の閃光ドローン。ミヤコの要請に応じて敵陣へと突入し、戦闘の援護を行う。





［キーワード］
－野戦マニア
－教範
－要領が悪く、生真面目に
一緒に作業すると疲れる委
員長みたいなタイプ
（幹部には好かれる）

サキ ［コンセプトデザイン&ラフスケッチ］

ウサ耳型の鉄帽を目深にかぶる仕草や、うつむいた角度から見上げるような視線が、決定稿と比べてややガードが固そうなイメージ。

ミユ ［デザインバターン&ラフスケッチ］

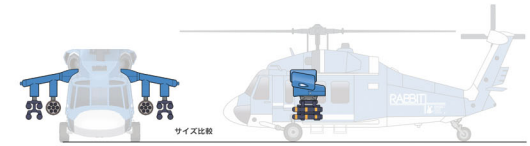
髪や靴、タイツや手提げなど、細かな部分のデザインにバリエーションが存在している。表情だけでなくフキダシの形までミユらしさを感じ取れる。

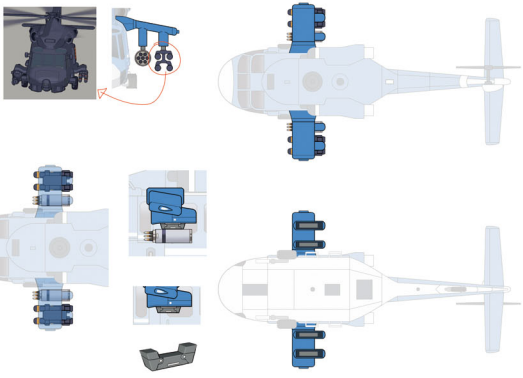
ミユ ［コンセプトデザイン］

ほぼ決定稿に近い立ち絵イラストからは、ミユの気弱で卑屈な性格が一目瞭然だ。別途、学生服や肌着の設定画も用意されている。

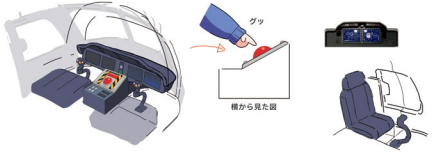
モエ ［デザインラフ］

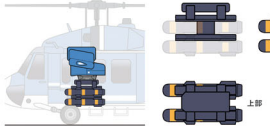
デザインラフの段階ですでに妖しさ全開のモエ。この段階で既に服の隙間からチラ見えするお腹という、フェティッシュな魅力が存在している。





ブラックホークの操縦席





モエ ［スキルオブジェクト］

RABBIT小隊の専用機と思われる戦闘ヘリ。主翼に複数のミサイルが搭載されており、モエを満足させるほどの火力が出せそうだ。

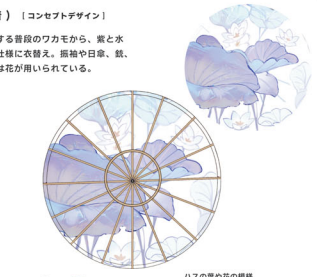
スキルオブジェクト

ミユ ［スキルオブジェクト］

自己否定感が高まったミユが、身を隠す際に入り込むゴミ箱。リサイクルマークの中に銃や弾丸も含まれているのがキヴォトス流だ。

ワカモ（水着）［コンセプトデザイン］

赤と黒を基調とする普段のワカモから、紫と水色の涼し気な夏仕様に衣替え。振袖や日傘、鈸、装飾品の意匠には花が用いられている。



ハスの葉や花の模様

内側のインナーカラーと合わせて結ったお団子

肩に軽くかけています。

上着の模様

A（仮面なし）

ワカモ（水着）
［デザインパターン］

羽織った振袖やビキニのデザイン差によるバリエーション。清涼感のある白ビキニと情熱的な黒ビキニ。どちらも甲乙つけがたい。

和風デザインの水着
＋薄手の上着

赤系統の配色は通常衣装で既に使用しているため、今回は寒色系の配色にしてみました

A

片結び

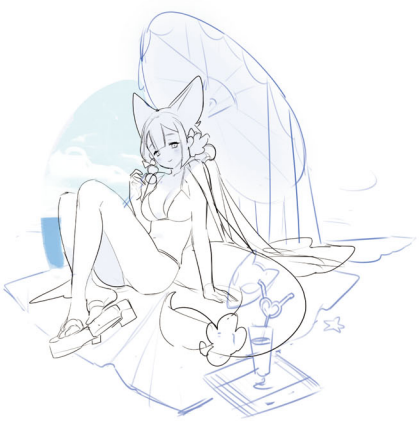
B

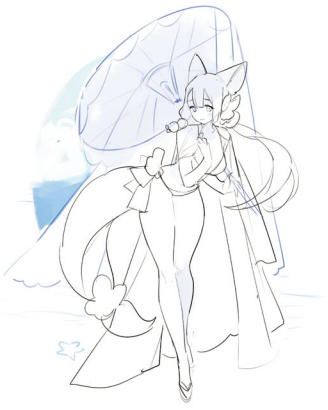
既存の配色に沿った形
＋
ふんどし風の水着やツインテール

C

髪を結っている

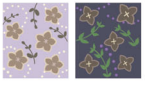
Aをベースに、
より現代風に





ワカモ（水着） ［ポーズパターン］

ワカモ自身と日傘のいずれもが映える3種のポーズ案。胸元に添えた手が恥じらいを感じさせる右側のポーズ案が採用された。



ワカモ（水着） ［装飾品デザイン］

ワカモ自身のヘイローのモチーフにもなっているように、各種デザインには花のモチーフがふんだんに盛り込まれている。

ノノミ（水着） ［デザインパターン］

つばの広い上品な帽子や透明なカーディガンが、優美なご令嬢といった印象。麦わら帽&編み込みヘアも健康的な魅力にあふれている。

1

2

ノノミ（水着） ［ポーズパターン］

背景のビーチパラソルやトランクといった小道具の見せ方が主な違い。「1」は水着がフレアビキニのパターンだ。

ノノミ（水着） ［ラフスケッチ］

女性らしい艶やかさと、上品な淑やかさを織り交ぜたカット。アビドスメンバーによる夏の海の1コマもキュートだ。

アヤネ（水着） ［デザインパターン］

色合いは淡黄＆群青の組み合わせで、フレアビキニを中心にワンピースやホットパンツなど、さまざまなデザインが模索されている。

ノノミ（水着） ［装飾品デザイン］

燦然と輝くTHE・キヴォトス・ゴールド・エキスプレス・カード。ノノミにとっては大事なもののひとつだ。

アヤネ（水着） ［ポーズパターン］

上段右側の案が決定稿に近く、リゾートでも仕事から手を離せないのがアヤネらしい。海でバカンスを満喫しているバリエーションもある。

ホシノ（水着） ［デザインバターン］

水着の種類やヘアスタイルが多彩で、新たな魅力が発見できる。おじさんっぽさを演出するサングラスも外せない。

ホシノ（水着） ［ポーズバターン］

ブレーンな左のポーズ案から右へと進むにつれ、サングラスやジャケットを加えたり、背景が描き足されたりと情報量が増えていく。

ホシノ（水着） ［ラフスケッチ］

夏の海というロケーションが胸を躍らせるのか、普段よりも少しテンションが高く、心から楽しそうなホシノの様子が微笑ましい。

シズコ（水着） ［コンセプトデザイン］

桜の花を思わせる水着は、普段着のエプロンドレスと同系統のデザインで、あくまでも百夜堂の制服だというこだわりを感じさせる。

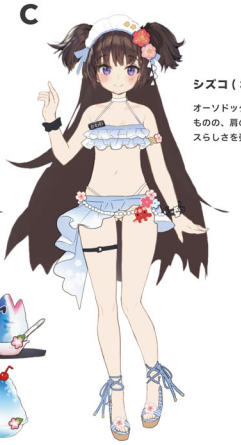
シズコ（水着） ［スキルオブジェクト］

百夜堂の出張版としてリゾートに出店した海の家。小さな屋台なのに商品の種類は豊富だ。

シズコ（水着） ［スキルオブジェクト］

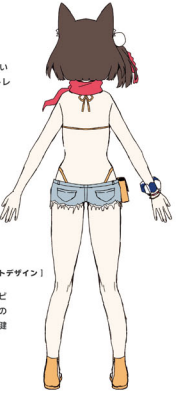
シズコ（水着） ［ポーズバターン］

給仕用のトレイを片手におもてなしの笑顔を振りまく。プロ根性とサービス精神旺盛な、商売人のシズコらしいポーズ案となっている。



シズコ（水着）［デザインバターン］

オーソドックスな水着の「C」が決定稿に近いものの、肩のフリルやエプロンなどウェイトレスらしさを強調した他2案も捨てがたい。



イズナ（水着）［コンセプトデザイン］

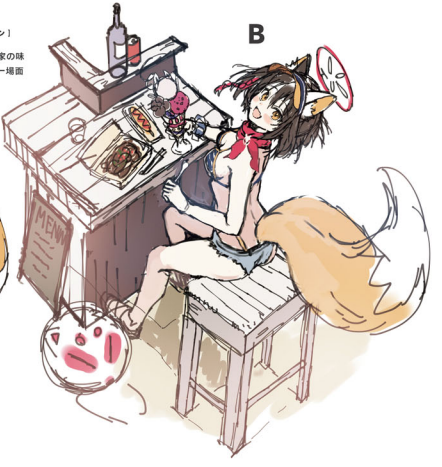
ストライプ柄のホルターネックビキニに、ショートデニムパンツの組み合わせが、かわいらしくも健康的なイズナらしい夏の装い。

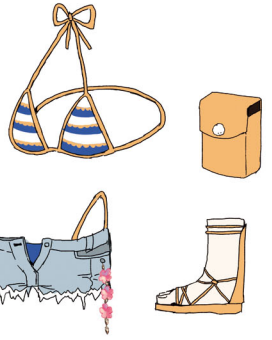
イズナ（水着）［デザインバターン］

鎖かたびらを思わせるビキニの意匠や、太股に装備したままのクナイなど、忍者のテイストを残しつつデザインが進められたようだ。

イズナ（水着）［ポーズバターン］

波打ち際ではしゃぐ「A」に、海の家の味に舌鼓を打つ「B」と、夏の海での一場面を切り取っている。





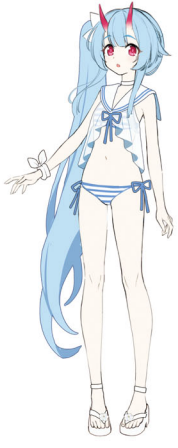
チセ（水着） ［デザインパターン］

多彩なデザイン案が展開されているものの、従来のカラーリングはちゃんと踏襲されているため、どの水着でもチセらしさがちゃんと確立されている。

スキルオブジェクト

チセ（水着） ［スキルオブジェクト］

夏の海でチセが楽しそうに釣り上げたカニ。グレネードランチャーから放たれる3発の榴弾も、それぞれカラーリングが少し違う。



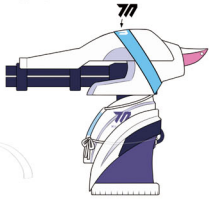
チセ（水着） ［ポーズバターン］

浮き輪にビーチボール、潮干狩り用の熊手やクーラーボックスなど、どのポーズ案も夏の装いらしくビーチグッズが活用されている。

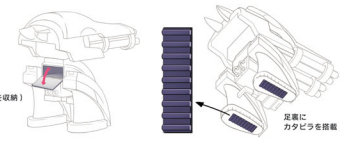
ウタハ（応援団）
［デザインバターン］

長、中、短の学ランに、スカートを合わせたスタイル。結び目の高低や編み込みなど、ポニーテールにも多様なアレンジが施されている。

雷ちゃん Mk-III

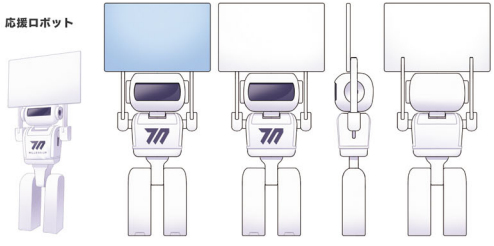


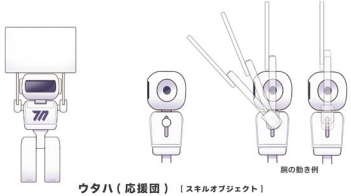
蓋が開閉する
収納スペース
（ウタハの銃を収納）



足裏に
カタピラを搭載

応援ロボット





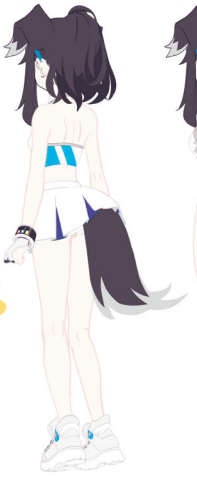
脱の動き例

ウタハ（応援団） ［スキルオブジェクト］

ウタハの号令と共に整然とマスゲームを展開する最新鋭の応援ロボットたち。ターレットの雷ちゃんもバージョンアップ＆強化済みだ。

ウタハ（応援団） ［ポーズバターン］

ポーズ案は応援前の準備段階と全力で応援中の2種類。ウタハの動きに合わせた雷ちゃんの動きにも注目したい。



HIBIKI

ヒビキ（応援団） ［コンセプトデザイン］

シンプルなチアコスチュームだが、ミレニアムの先端技術を取り扱っていることもあり、各種設定の情報量は非常に多い。

ドローンスピーカー（私物）

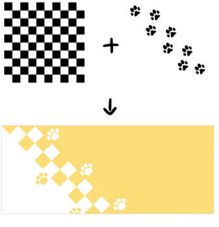
下部にスピーカー、上部球体からはホログラム投影が可能なイメージ。
基本オート操縦だが、手元のガジェットから操作可能。多分、自爆機能付き。

腕輪デバイス（左）

アプリ等使える。多機能。

ヒビキ（応援団） ［スキルオブジェクト］

愛用の迫撃砲も新たなデザインとなってキャディバッグに収納されている。晄輪大祭にあわせて描き下ろすという手の込みようだ。



ミレニアムのイメージカラーリング。
ヒビキの元々の黄色と黒を生かしながら、
ミレニアムのクールで先進的な印象を意識し、
レースクイーンのようなスタイルを取り入れています。

ポイントは胸元の制服をイメージした形状です。
襟付きのチョーカーは独立しています。

コスチュームの模様

スカート

アンダースカート背面上部にはボタンがあり尻尾を通す穴として機能します。

ほとんどスカートで隠れます。

左手デバイス

右腕の腕輪デバイスでドローンを操作するための手袋。
指先の金属部分でARを直接操作できる。

A

オリジナルに忠実なカラーリング。

せっかくのチアテーマなので、明るい印象を
目指すために黄色をメインにハッピーで
元気可愛い系のイメージに寄せています。
(ヒビキ本人はクールな性格ですが)

露出して見えるデコルテ(肩回り)は
クリア素材でインナーが透過しています。

少し特殊ですが、クリア素材(正面)+タイトネックを採用してるため、
伸縮性の関係で首から通すのが難しそうなので、首の後ろに
ジッパーがついているイメージです。

A-1

A-2

ヒビキ(応援団) [デザインバターン]

決定稿に近いのは青色のデザインだが、スカー
トの形状が少し異なる。黄色を基調とするデザ
インはコトリ(応援団)に引き継がれた。

腕輪デバイス(右)

ドローンを操作するためのデバイス。
左手デバイスとセットのコントローラーのようなイメージ。
グラス着用でARが見えても面白いかもしれません。

ヒビキ(応援団) [ポーズバターン]

恥ずかしい気持ちを抱えつつ応援は懸
命に取り組むという、ヒビキの眺輪大
祭に賭ける意気込みが伝わってくる。

グラウンド

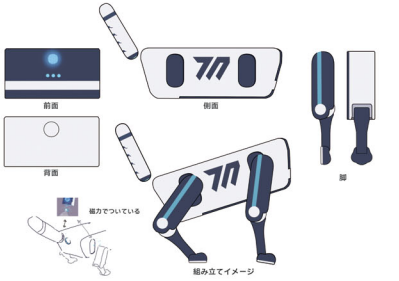
グラウンド

グラウンド

アカネ（バニーガール）
［デザインラフ］
C&Cのブレインだけあって知的な白のバニースーツがよく似合う。通常と同じく羽織ったストールがアカネらしさを印象づける。

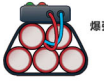
ユウカ（体操服）［ポーズパターン］

ジャージの肩を落としてラフに着崩す姿がクール＆スタイリッシュ。小型ドローンが科学的でロジカルなユウカのイメージを補強する。

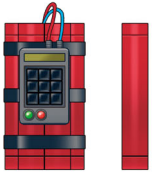


ユウカ（体操服）［スキルオブジェクト］

ユウカが従えている四足歩行型のロボット。本物の飼い犬のようにとても人懐っこく、尻尾をフリフリさせながら駆け寄ってくる。



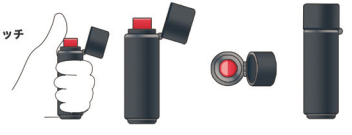
爆弾



アカネ（バニーガール）［スキルオブジェクト］

アカネがEXスキル使用時に設置する地雷。用意された起爆用スイッチから、手動爆破であることがうかがえる。

起爆スイッチ



ハスミ（体操服）［デザインラフ］

他の生徒と同じ学校指定のジャージと体操服だが、はち切れんばかりに主張する胸元のインパクトが強い。

マリー（体操服） ［デザインパターン］

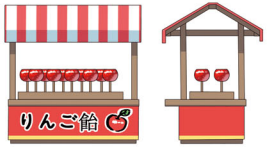
学校指定のジャージを折り目正しく着こなすマリー。ハチマキやヘアスタイルなどの細かな違いで複数案存在する。

セリナ（クリスマス） ［デザインラフ］

聖歌隊をイメージさせるクリスマスのセリナ。決定稿と比べると譜面台やプレゼント袋のデザインが少し異なる。

ハスミ（体操服） ［スキルオブジェクト］

ウェイトを気にするハスミにとっては目の毒な咲輪大祭の屋台群。食欲と体重に揺れる葛藤が、彼女に驚異的なパワーを発揮させる。



セリナ（クリスマス）

［デザインバターン］

ケープを羽織ったベーシックなものや、肩出しのフォーマルなドレス風など、同じサンタ衣装でもアレンジ次第で印象が大きく変わる。

ハナエ（クリスマス）

［デザインバターン］

サンタらしい左のデザインと比べると、右はプライベートな冬の装い。決定稿に近い中央のデザインはその折衷案といったところだ。

ハナエ (クリスマス)
[ポーズバターン]

元気いっぱいのハナエらしい明朗快活なポーズが目を引く。一方でこっそり喝くような仕草は、普段の彼女とのギャップが良い。

ハルナ (正月) [コンセプトデザイン]

お正月らしく髪を結い晴れ着に袖を通したハルナ。決定稿ではこれに加えてお箸を握っているのが彼女ならでは。

ハナエ (クリスマス)
[スキルオブジェクト]

トナカイのごとくハナエが屋根伝いに振りまくプレゼント。やや大人びたセリナの贈り物と比べ、こちらは可愛らしくまとまっている。

ハルナ（正月） ［ポーズパターン］

立っていても座っていても、正月料理に舌鼓を打つのが新年のハルナの流儀。2023年の干支にちなんでウサギを膝に乗せたデザインも。

ハルナ（正月） ［デザインパターン］

晴れ着の柄とカラーリングよるバリエーション。どちらも深みのある色合いで、上品な風情を感じさせられる。

A

B

ハルナ（正月） ［スキルオブジェクト］

ハルナが口にする正月料理と、いつもの起爆スイッチ。
残念ながらその味は、お眼鏡に適わないようだ……。

着物姿で
おせち料理を配達するフウカ

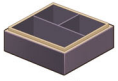
フウカ（正月） ［デザインパターン］

前髪の違いや髪飾りのデザインなど細部が異なる。つけたままのエプロンや、晴れ着の柄が食べ物だったりするのもフウカらしい。

エプロン着用

おせち料理の具材と
花や葉でデコレーション。

中の料理



おせち重箱 デザイン

フウカ（正月） ［スキルオブジェクト］

フウカが丹精を込めて作った給食部の特製おせち。三段重の豪華な仕様で、盛り付けも美しく目で味わえる。

フウカ（正月） ［コンセプトデザイン］

深みのある青系統のハルナと対称的に、白とピンクで明度の高いフウカの晴れ着。柔らかな風合いがフウカの人柄にもマッチしている。

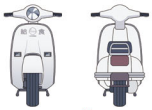
袖の模様

袖の模様

袖の模様

帯の模様

原付前面ステッカー



重箱の載せ方

フウカ（正月） ［スキルオブジェクト］

フウカが配達に使う給食部のロゴマーク入りスクーター。座席シートの後部におせちを括り付けて配送している。

ジュンコ（正月） ［コンセプトデザイン］

晴れ着に袴を合わせたジュンコの正月スタイル。デザインラフの段階では袴にも雪のような柄が入っていた。

1段

3段＋蓋

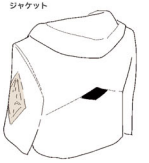
大惨事

ジュンコ（正月） ［スキルオブジェクト］

楽しみにしていた料理をいつものように台無しにされてしまうジュンコ。怒りと復讐の手提げ弾が不良娘を襲う。

リン（オペレーター）
［コンセプトデザイン］

船長を務めるリンは先生の熱い要望もあってロングコートを着用。金色の装飾品が船長としての威厳と優美さを強く引き立てている。

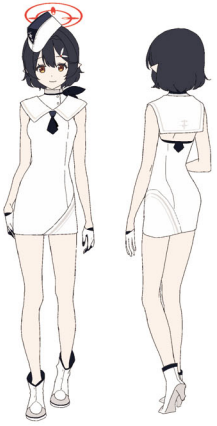


ウトナビシュティムのオペレーター
［コンセプトデザイン］

オペレーターの専用衣装は袖の有無で大きく二種類に分かれている。白と黒のシンプルながらも洗練された色彩がシックかつ近未来的。

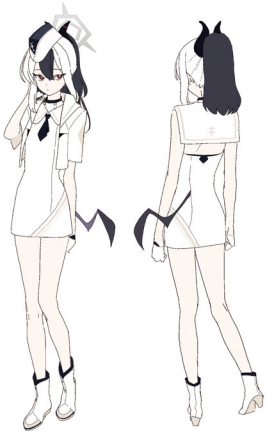
モモカ（オペレーター）
［コンセプトデザイン］

腰部から出た大きなしっぽが印象的で、衣装はモモカに合わせてカスタムされている。ブーツも他のみんなとはデザインが少し異なっている。



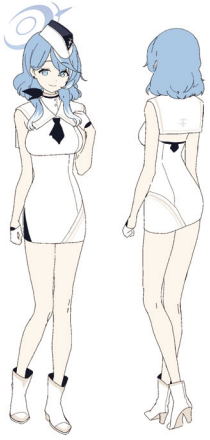
カヨコ（オペレーター）
［コンセプトデザイン］

赤と黒で固めた普段着から一転し、白を基調とした衣装が新鮮。背中のスリットのような部分からは、翼を出しているのが見て取れる。



アヤネ（オペレーター）
［コンセプトデザイン］

オペレーター業務中は眼鏡を外している。衣装はヒマリの提案で脳波・脈拍測定、防炎・防爆・防水といった機能を搭載している。



アコ（オペレーター）
［コンセプトデザイン］

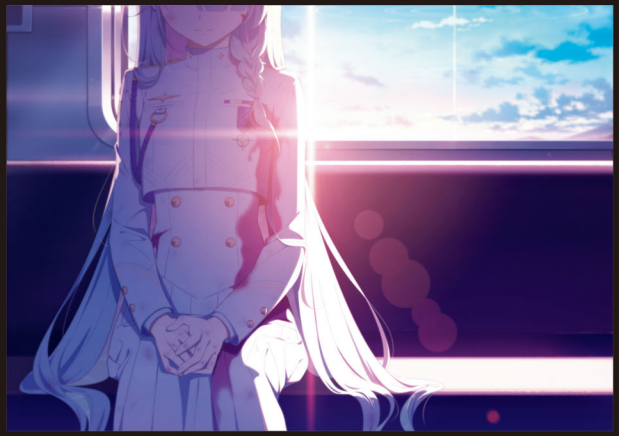
インテリなアコらしくシックで落ち着いた衣装がよく似合う。なお、アコ、ユウカ、ハナコは同じタイプのヒールブーツを履いている。

ユウカ（オペレーター）
［コンセプトデザイン］

ユウカの衣装は袖付きのワンピースで、アユムやハナコと同様のデザインになっている。ヘイローや髪留めと衣装との一体感は随一。

ハナコ（オペレーター）
［コンセプトデザイン］

ユウカと同じく衣装は袖付き。なお、これらの衣装はハナコの提案のもと、ヒビキが8時間以内という短期間で制作を成し遂げた。



「結局、この結果にたどり着いて初めて、あなたの方が正しかったことを悟るだなんて……」　まばゆい光を背に受けながら傷だらけの少女は静かに語る。みずからの選択と招いた結果が誤りであったことを。

「ですから……大事なのは経験ではなく、選択」　先生が選択した未来が生み出した数々の日常。それは少女が至った捻れて歪んだ先の終着点とは異なる結果。

「「キヴォトス」へようこそ。先生」　連邦生徒会長の不在で混乱をきたすキヴォトス。その事態を収めるべく先生は赴任早々にシャーレの顧問となる。

「さあ、この私の指に、
先生の指を当ててください」

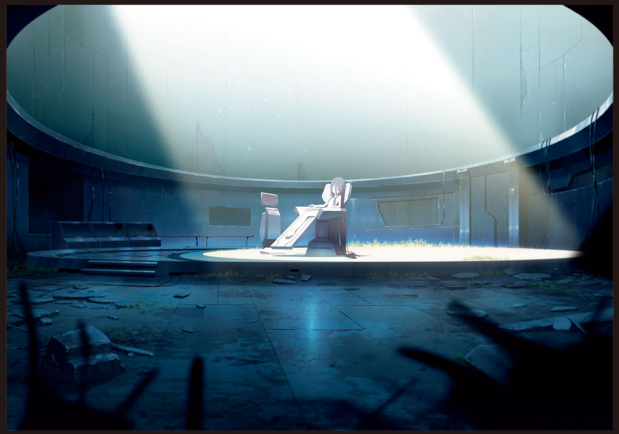
ずっと先生を待っていたというアロナ。
そんな彼女と交わす最初の生体認証は、
指切りの約束のようでもあった。

「あ、生きてた。道のど真ん中に倒れてるから、死んでるのかと」　救援要請を受けアビドスへ出向した先生は、廃校の危機に瀕しながらも懸命に抗う生徒たちの支えになっていく。

「興味深い提案だと思いますので、どうかご清聴ください」　執拗に学園を狙う卑劣な大人のもくろみは、アビドス最高の神秘を持つというひとりの少女に向けられて――。

「おかえり、ホシノ先輩」　囚われたホシノを見つけ出した対策委員会は、「おかえり」と、迎えの言葉を投げかける。

「ただいま」　アビドスを去ったホシノだが、助けにきてくれた後輩たちの差し伸べる手が、彼女に素直な気持ちを吐露させた。



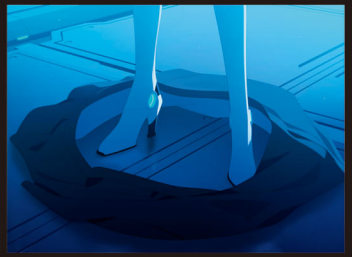
「この子……眠ってるのかな？」　立ち入り禁止の廃墟で迷い込んだ不思議な部屋。そこには、謎の少女が玉座のような椅子の上で眠りについていた。

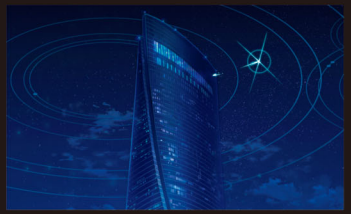
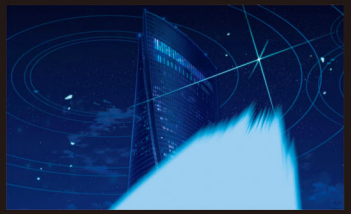
「思った以上にがっかりだったな。この程度で、あいつらがやられたとは到底……」　幕開けたネルとアリスの一騎打ち。ミレニアム最強を誇る“ダブルオー”の猛攻が防戦一方のアリスを圧倒する。

「う、うわぁん！ね、ネル先輩のコンボが繋がりません……」　対戦ゲームで連敗続きのネルは、一勝を掴むべくアリスに食い下がるも、任務の予定を忘れていたようで……。

「いつかは、この光の剣で世界を脅かす魔王を倒します！」　見習い勇者として平穏な日々を楽しむアリスは、今後も一緒に冒険してくれるという先生に満面の笑顔を返す。

「全部、アリスが……やったことです」　奇妙なロボットと接触したことで様子がおかしくなってしまったアリス。モモイは負傷し、平穏な日常は脆くも崩れ去る。



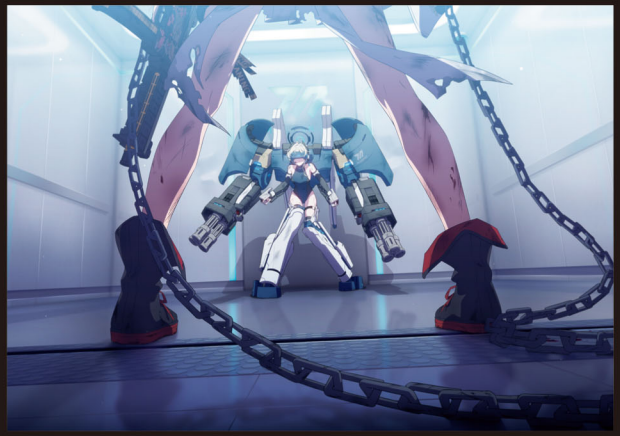
「呼出信号確認」　アリスを奪還すべく中央タワーに迫った先生たち。迎え撃つリオは門番たるトキに切り札の使用を許可する。

「パワードスーツシステム
「アビ・エシュフ」起動」

リオが繰り出した切り札となる一手。
それは未来予知さえも可能にする最新
鋭のパワードスーツシステムだった。

「ってかマジでチートじゃねぇのか！てめぇ!! ふざけんなよ!?」　アビ・エシュフを纏ったトキをビルの屋上へと誘い込むことで、空中戦に活路を見出そうとするが……。

「あいにく、この間も似たようなのを食らったばっかでな！」 大切な後輩を救いたい――その想いに衝き動かされるネルは、アビ・エシュフの主砲を浴びてなお立ち上がる。



「はぁ……終わりですか」　激戦の末、エレベーターに追い込まれたトキは、武装の回避システムが無力化されたことに気づき敗北を悟る。

「モモイ、ミドリ、ユズ。そして先生と……冒険を続けたいです……！」　世界を滅ぼす魔王としてみずからの消滅を願うアリスだが、仲間たちの呼びかけが彼女の本当の思いを引き出した。

“あの子たちは、勇者とそのパーティーメンバー（ゲーム開発部）だからね。”　たとえ魔王だったとしても、勇者として冒険を続けると決意したアリスを、仲間たちは改めて温かく迎え入れるのだった。

「エデン……経典に出てくる楽園（パラダイス）。どこにも存在せず、探すことも能わぬ場所」　敵対を続けるトリニティとゲヘナの関係改善を目的としたエデン条約。その締結をめぐり様々な思惑が交錯する。

「何ですか何なんですか!? 一体どうしてこんなことに!?」　絆を深めながら勉強に励む補習授業部の4人。だが、ある人物の思惑から次々と理不尽な要求を突きつけられる。

「まあ簡単に言うと、黒幕登場☆ってところかな？」　アリウスを従えナギサを狙った本当の裏切り者。その正体はティーパーティーのひとり、聖園ミカだった。

「「全ては虚しいもの」だ……しかし、それでも足掻かなければならない」　かつてヘイローの破壊を命じられセイアを襲撃したアズサ。彼女は人の命を奪うという行為を恐れてもいた。

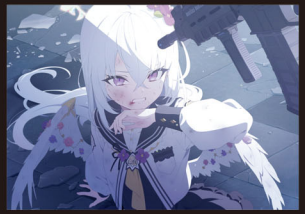
「それでは、この辺りで終了とさせていただきます」

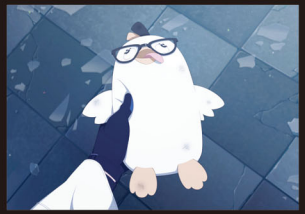
調印式の当日を迎え報道が加熱する一方、連邦生徒会はエデン条約に興味を示す様子をあまり見せなかった。

「私は他に用事がある、
それが終わり次第チームVに合流予定だ」

補習授業部の仲間たちと過ごすアズサの平穏な日常は、
アリウススクワッドの作戦始動と共に再び影を落とす。

「我々アリウスが楽園の名の下に……貴様らを審判してやろう」　エデン条約の調印式を目前に全ての舞台は整った。植え付けられた恩讐を胸にアリウススクワッドが動き出す。





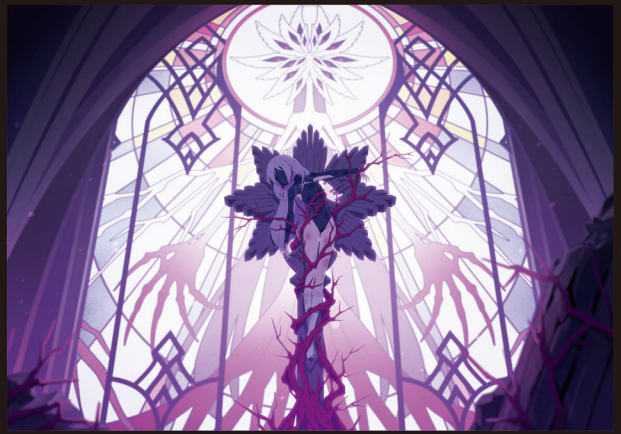
「弱いな、白洲アズサ。
その弱さはお前を縛り付けているんだ」

たった1人でアリウススクワッドと対抗するアズサ。
それを強固な意志でサオリが阻む。

Blue Archive
「私たちの、青春の物語を!!」

憎悪や殺意を強調し世界の虚しさを説くサオリに対し、
ヒフミは自らの手で青春の物語を紡ぐことを宣言する。

「あの時見せてくれた花のこと……今は少し、理解できたかもしれない」　作戦は失敗し、植え付けられた自分たちのものではない憎しみに気づいたアリウススクワッドは、アリウスを離れあてのない逃避行へ身を投じた。



「彼女以外は、全員処理しても構いません」　アリウスを牛耳る大人であり生徒らに憎悪を植え付けたベアトリーチェ。彼女はアツコを捕らえ儀式の贄とする。

「私は大切なものを全部失ったのに！ぜんぶ、奪われたのに！！」　全てを失い不安と後悔で泣きじゃくるミカは、先生の庇護下にあるサオリたちへ理不尽とも言える憎悪を向ける。

「—Kyrie Elesion —Kyrie Elesion」　たった独りで聖徒会の行く手を阻むミカは、慈悲を求める聖歌を口ずさみ、サオリたちのために祈りを捧げた。

“サオリは長い間、周囲の子たちを守るために頑張ってきた”　アリウスの異常な環境下で仲間を守ってきたサオリは、今回も1人で全ての責任を負おうとするが……。

「姫……アツコ……頼む、目を開けてくれ……」　ベアトリーチェを退け、囚われたアツコのもとへ駆け寄る仲間たち。ひどい外傷を負ったアツコの容態は――。

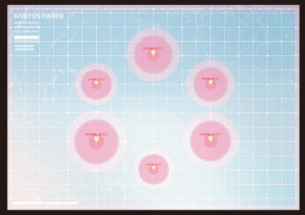
「……うん。大丈夫だよ、サオリ。きっと全部、終わったよ」　生贄の樹から解放されたアツコを、縋るように抱きしめたサオリは、友人が生きていたことに心から感謝する。

「可愛い後輩たちの手は汚したくなかったけど……仕方ないかな？」　廃校に抗い苦境の中でSRTとしての矜持を貫くRABBIT小隊。FOX小隊もまたSRT復活のため秘密裏に暗躍する。

「いつかSRTに戻っても、たまにはこうやって……」　見張り役（?）の先生が見守る中、戦利品でこしらえた即席のドラム缶風呂が小隊員の疲れを癒やす。

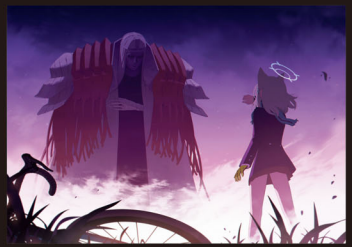
「ええ、探究など、
どうなっても構いません」

色彩を引き寄せキヴォトスを消し去ろうとした女は、
探求者としての道を踏み外しゲマトリアの座を追われる。



「これは……
何かが……近づいてきます……」

キヴォトスに到来する不吉な流れ星を仰ぎ見るアロナ。そのビジョンは近い未来に訪れる終焉の始まりを示唆していた。

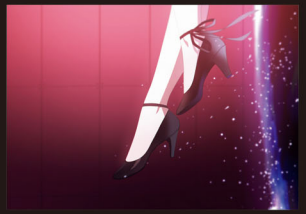


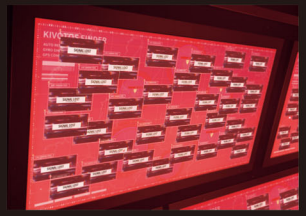
「これは……この色……」

いち早く不穏な状況を察知していたシロコ。不思議な空を見たという言葉を最後に、彼女からの連絡は途絶した。

「皆さん……お静かに願います」　超高濃度エネルギー体の出現を受けて各自治体の代表が招集されるも、先生の不在が不審を呼び議会は紛糾する。

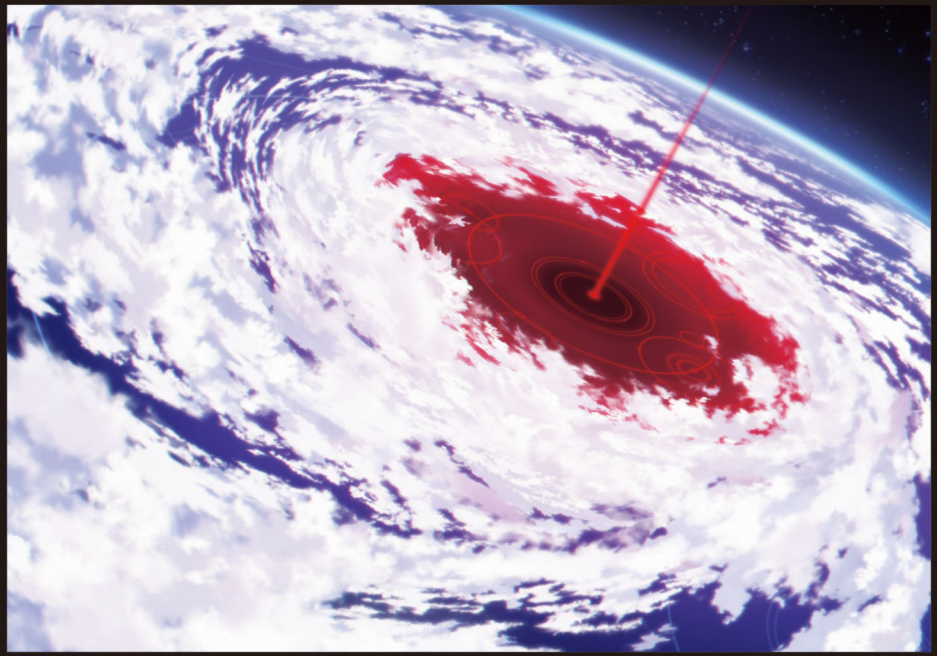
「今もなお、正義のために闘う人が……まだまだいるはず」　カイザーによるキヴォトス全土の掌握が進む中、拉致された先生を救い出すために生徒たちが立ち上がる。





「命あるすべてを常世へと導く、
死の神（アヌビス）……」

色彩と接触したことで死の神（アヌビス）へと反転した少女の
手にかかり、ゲマトリアは壊滅的な打撃を受ける。



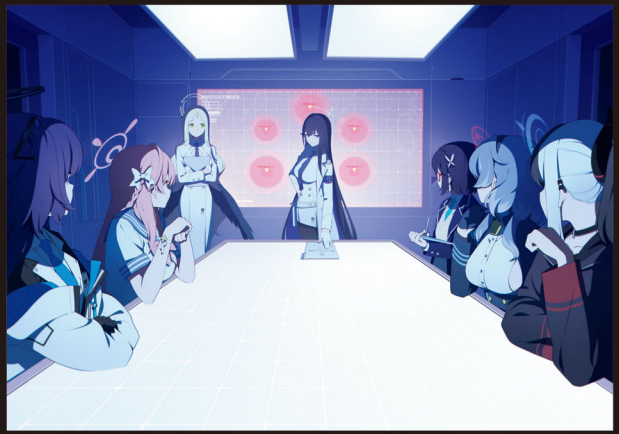
「突如として出現した巨大な塔が落下――
サンクトゥムタワーに激突しました!!」

突如、キヴォトスの虚空が緋色に染まり、色彩の到来によってこの世界の神秘は恐怖に塗り替えられていく。

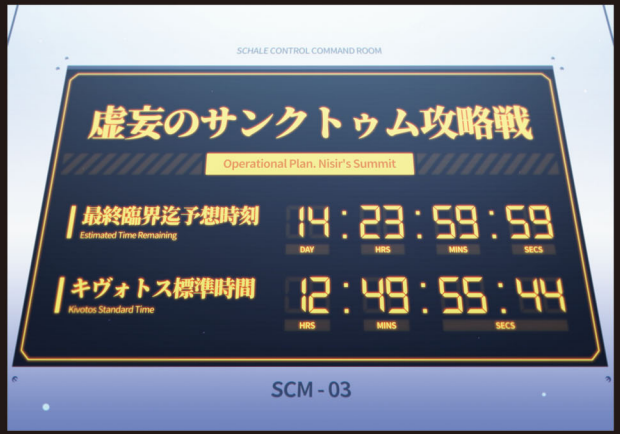
「分かりました。先生が到着次第、すぐに会議室へ向かいましょう」　連邦生徒会は瓦解し、自身も権限を失ったリン。それでもなお毅然と困難に抗う彼女は、シャーレに希望を託す。

「皆様お手元の資料をご覧ください。
こちらが作戦計画書となります」

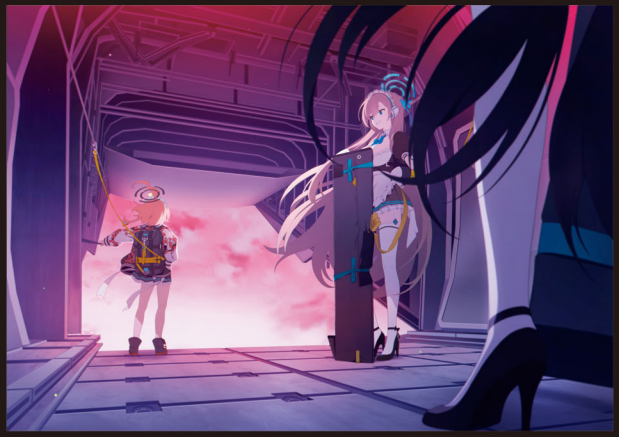
シャーレの要請に応じて先生と面識のある生徒が集い、
虚妄のサンクトゥム攻略のための大規模会議が始動する。



「結論から申し上げますと、あの塔を2週間以内に破壊しなくてはなりません」　6つの塔がもたらす世界終焉の臨界点。学園の枠を超えて集った叡智が算出する残された猶予は約300時間――。



「これより――「虚妄のサンクトゥム」攻略作戦を始めます」　作戦目標は守護者の攻略と各自治区の避難防衛。先生を中心に生徒が一丸となり、かつてない大規模作戦に臨む。



“それじゃあ、みんな……準備はいい？”　作戦準備が慌ただしく進むなか、各学園の精鋭による混成部隊が、塔の守護者を相手取るべく戦地に結集する。

「はい、先生！」　すべてのエリアでの準備が完了し、キヴォトスの終焉を賭けた戦いの幕は、先生の号令と共に切って落とされた。

「コハルちゃんがここに居るって聞いて、ダッシュで来ちゃった☆」　サンクトゥムの攻略が始まると同時に、各自治体では敵勢力による襲撃が相次ぎ、熾烈な防衛戦が展開されていく。

「いやぁ、なかなか痛いねぇ～でもまあ、セーフかな」　アビドスの砂漠で第1サンクトゥムを守るビナーには、対策委員会と便利屋68がマキのサポート下で対応を行う。

「諸君、戦列を整えろ！」　第2、第3のサンクトゥムでは、各学園を代表する強者たちに加え、北端より応援部隊が攻略に駆けつけた。

「誇りと信念を胸に刻み……『救護が必要な場に救護を』！」　シスターフッドに救護騎士団、そしてアリウスの4人が過去の恩讐を超え、トリニティに潜む守護者と相対する。

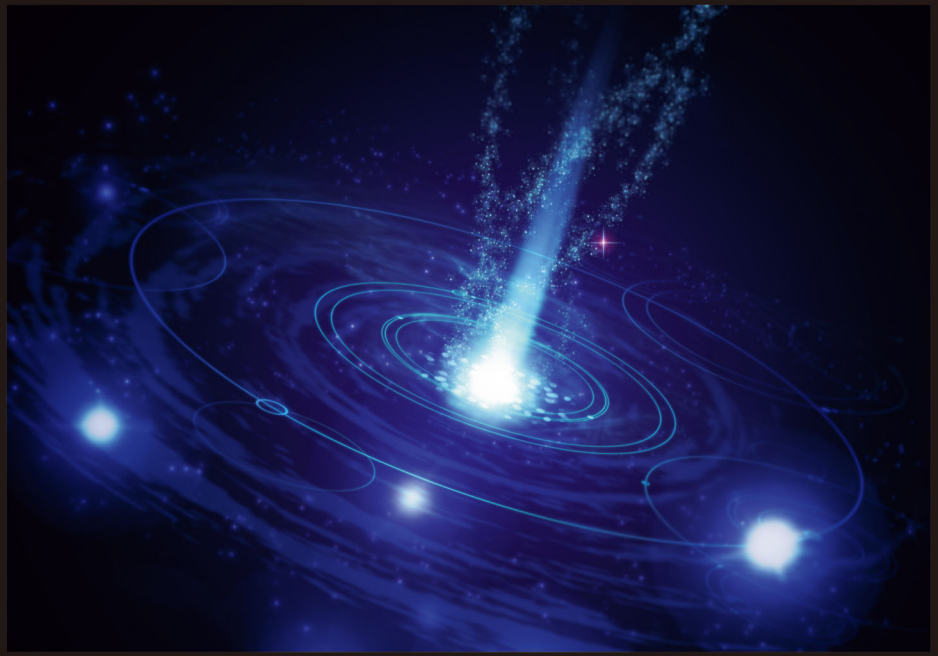
「ベロロジラ……!!」　セミナーと温泉開発部の活躍で第5の守護者も退けられ、最後の戦場となる第6サンクトゥムに現れたのは!?

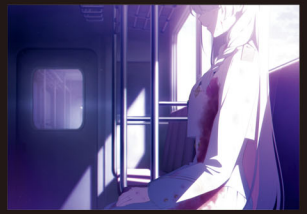
「ですので、私も、己の責務を
果たすだけです」

アトラ・ハシースの箱舟占領戦を控えた地上で過ごす最後の夜。束の間の休息をとるリンが目を向けるのは――。

「最大出力……加速します！！」　砂煙を上げて浮上したウトナピシュティムの本船は、キヴォトスの遥か上空に鎮座する箱舟に向けて加速する。

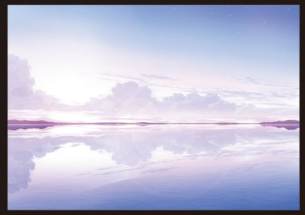
「何故、既に定められた運命を変えられると考えるのですか？」　多次元解釈システムを起動した本船は流星のごとく天を翔けるも、その反動が先生の体に大きな変調をもたらす。

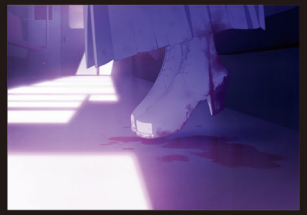




（なんだか、懐かしい感覚がする……）

意識が薄れていく中、懐かしい感覚のする場所にたどり着く。そこで先生を待っていたのは――。





「そこへ繋がる選択肢は……きっと見つかるはずです」

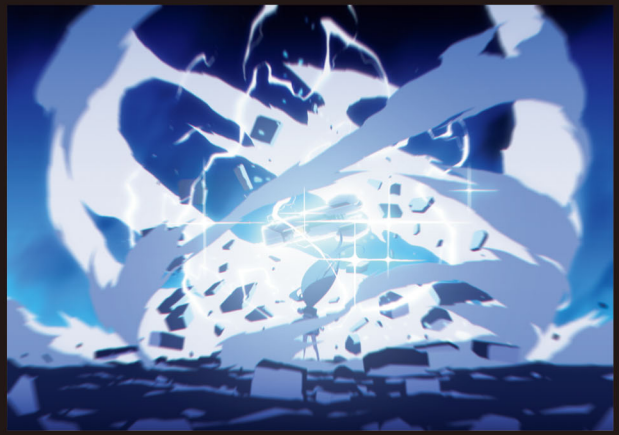
麗げな意識のまま、いつか聞いた自責の言葉に耳を傾けながら、先生は不思議な光景を目にする。

「私たちとの思い出……過ごしてきたそのすべての日々を……どうか……」　捻れて歪んだ先の終着点に行き着いた連邦生徒会長は、先生の選択が別の結果をもたらす事を信じて希望を託す。

「誰かを助けたいと思う気持ちこそ――
「勇者」の資格であると、信じています」

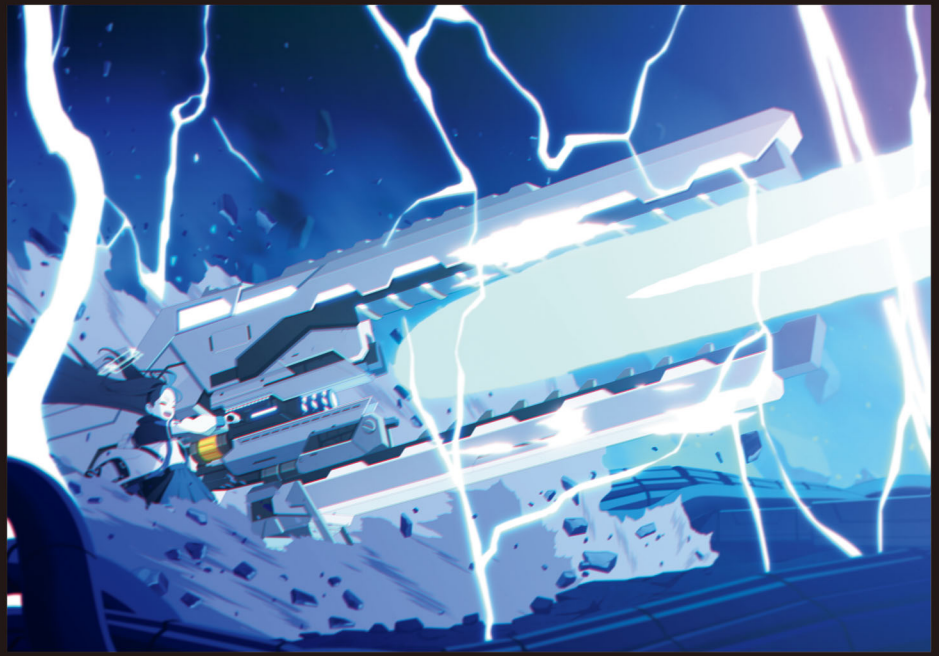
アリスとケイが互いを理解し歩み寄ったことで、
世界を滅亡させる兵器は、世界を救う勇者の武器へと変わる。

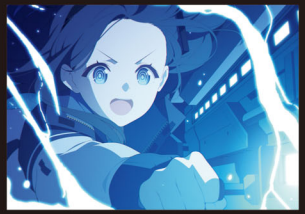
「アリス、私は……」　リオを大切な仲間の1人として迎え入れるアリス。それは罪の意識に苛まれてきたリオにとっての救いとなった。



「名もなき神々の女王、AL-1Sが承認します――ここに、新たな聖域（サンクトゥム）が舞い降りん――！」

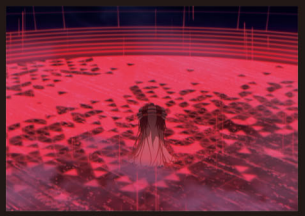
ケイを受け入れ己の中の箱舟を起動させたアリスは、その勇気の心をもとに光の剣を勇者の証へと再構築する。

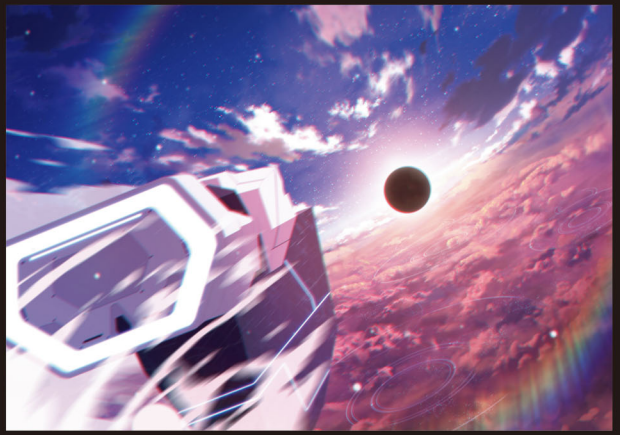




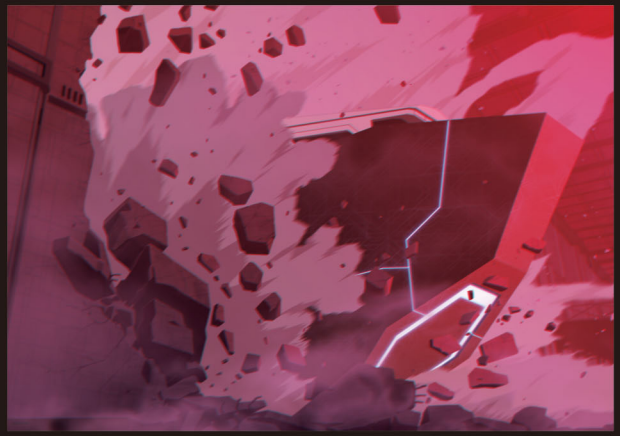
「行け、勇者よ……！
　私たちの世界を救いなさい !!!」

勇者アリスが光の剣から放った超高濃度エネルギー。
悪を打ち砕く正義の一撃が箱舟の多次元バリアを穿ち貫く。



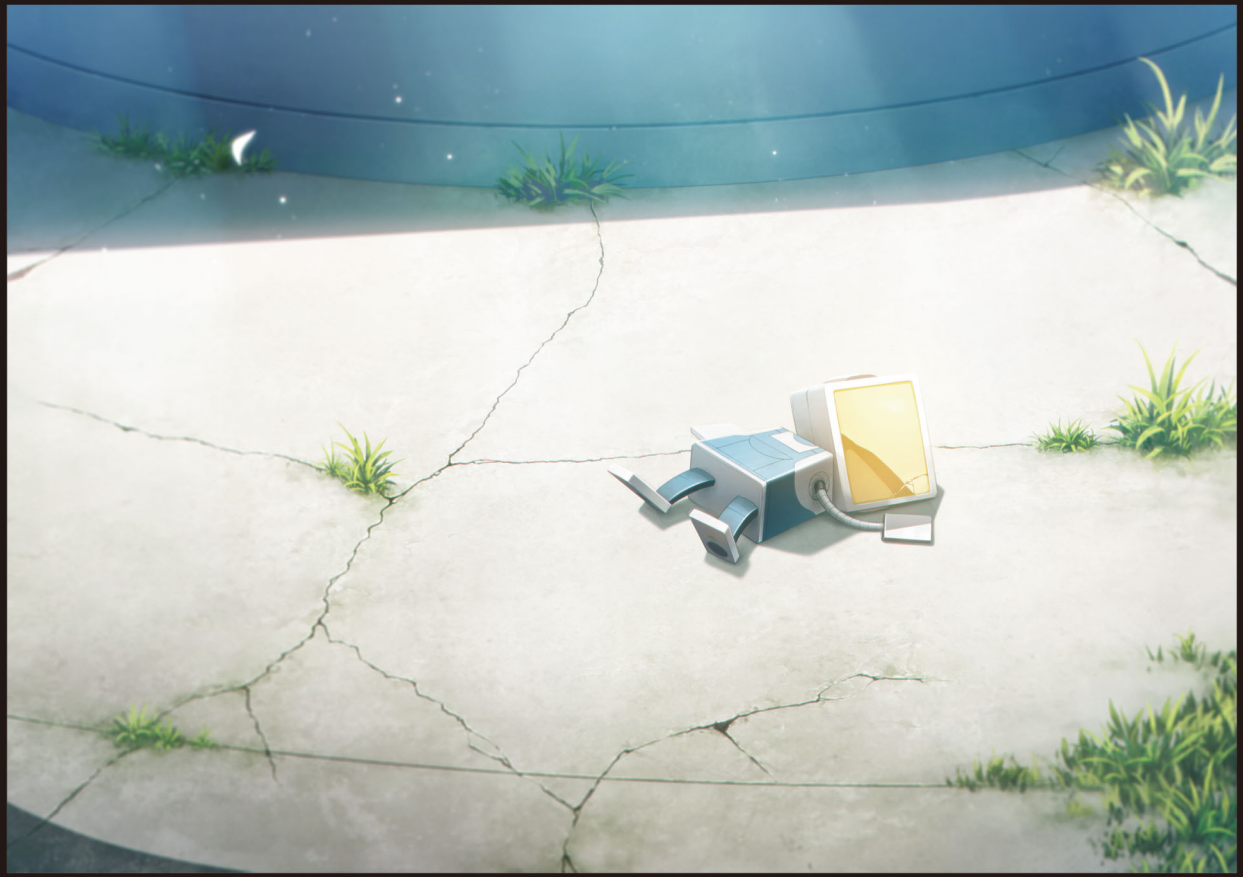


「ウトナピシュティム、最大速力で突進します!!」　多次元バリアを破壊され無防備となった箱舟に向け、果敢にもリンは本船による最大速力での突進を命じた。

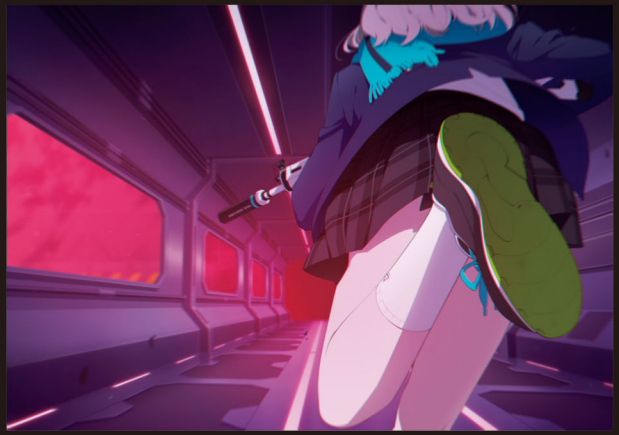


「バリア、突破!!! アヤネさん、緊急制御を！」　箱舟の外壁を破り内部への侵入に成功する。みんなの奮闘によりその難題は成し遂げられた。

「……心配しないでください、あなたは消えません……私がそれをさせません」　危険を承知の上で箱舟の力を使ったアリスは消滅の危機に瀕するも、ケイがみずからの存在を犠牲にして――。



「ケイ……」　ゲーム開発部の仲間たちに見守られながら、夢を見るアリスの頬に一筋の涙が伝う。その涙が意味するのは……。



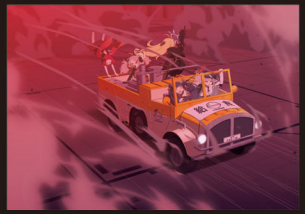
「少しでも動いたら……撃つ!!」　奪われた本船の制御権を取り戻すため、箱舟の管制室へ向かった先生とシロコ。そこで２人を待っていたのは!?

「――A.R.O.N.A、命令待機中」　硝煙の中のプレナパテスはシロコの銃撃をものともしない。その傍らにはアロナに酷似した少女が佇んでいた。

「ふざけ、ないで――――!!!」　別時間軸の同一存在であるもうひとりの自分が語った己の運命。それはシロコにとって受け入れ難い定めだった。

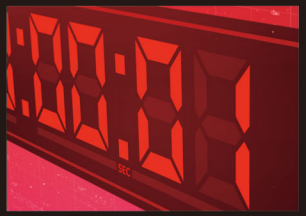
「ここで、誰にも知られずに終焉を迎えられたら良かったのに」　激情を露わにしたシロコを、別時間軸のシロコが冷徹に圧倒する。両者を隔てる知識と経験の差は埋め難い。

「フウカさん。ついに、やってまいりましたわ」　リオの機転でわずかな猶予を得た一同は、本船へのハッキングを止めるべく、土壇場で新たな作戦を立案する。



「はぁ……何でこんなことに……」

いつものように美食研究会のベースに巻き込まれたフウカは、
世界の命運を賭けた局面でハンドルを握ることに。



「連結、解除 !!」

急速に自爆装置の残り時間が加速する中、
箱舟との連結解除に成功した一同は九死に一生を得る。

「おい、そこの新人。そんな台詞――二度と先輩の前で言うんじゃねぇぞ」

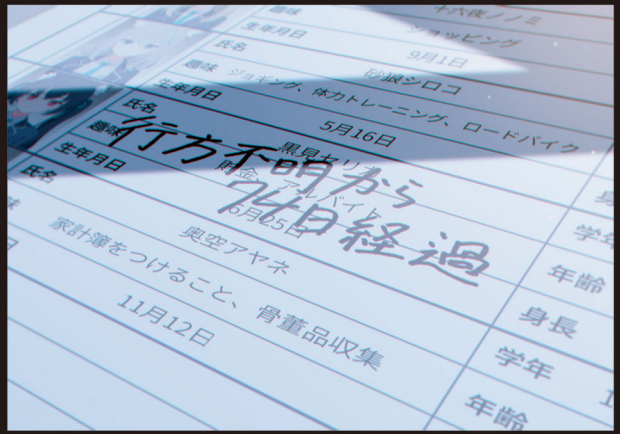
サンクトゥムの守護者に単身で立ち向かうも限界を迎えてしまったトキは、決死の覚悟で自爆による殲滅を試みようとするが……。

「わたし、さえ、いなければ――!!」

堰を切ったように感情を溢れさせたもうひとりのシロコは、悔恨と自責の中でみずからの悲痛な体験を告白する。

「私が、間違っていたの……あの時、マフラーをもらわずに、そのまま、倒れていたら……」

救援に駆けつけたホシノの姿を目の当たりにしたことで、もうひとりのシロコの脳裏に温かな記憶がよみがえる。



「一人でも……がんばらないと……」　意識不明の先生が病床に伏すなか、対策委員会の仲間が次々と悲劇に見舞われ、アビドスは瓦解の一途をたどる。

「……苦しむために、生まれてきたんだ」

頼るすべもなく独り残されてなおアビドスを守り続けた
シロコだが、その報われぬ献身はやがて限界を迎え――。

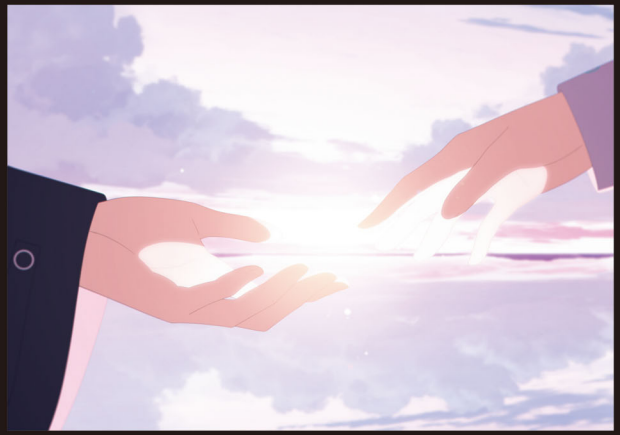
「すべての命を「別の場所（あのよ）」に導く死の神――「アヌビス」を」　苦しみに囚われたまま死に瀕していたシロコは、無名の司祭が導いた色彩との接触により死の神へと反転する。

「……わたし、が、いきて、いるから……」　奇跡的に意識を取り戻した先生が、満身創痍の体で向かったのは、今なお苦しみ続ける1人の生徒のもとだった。

「せん、せい……？」　大人として子供を守るため、シロコの代わりに色彩の瞬導者となった先生は、ブレナパテスの名を与えられる。

「生徒たちを……よろしく、
お願いします」

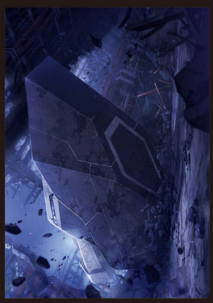
色彩の闇導者となってまで、大人の責任として生徒に
寄り添い続けたプレナパテス。その志は先生に託された。

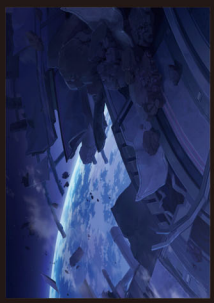


「今からあなたと私の力をあわせ、奇跡を起こします」　生徒のひとりとして先生の意志に救われたA.R.O.N.Aは、窮地にある先生を助けるためアロナに手を差し伸べる。

「……はい。先生があなたを信じましたから。私も、信じます」　先生を無事に地上へ送り届けるため、かつて敵対関係にあったふたりのAIは、ためらうことなく手を取り合った。

「はじめましょう。あなたと私……私たちの、奇跡を」　数奇な巡り合わせとなったアロナとA.R.O.N.A。シッテムの箱に宿るふたりが力をあわせた時、奇跡は起こる。





みずからの役割を果たし地上で先生の帰りを待つ生徒たちは、崩れ行く箱舟から零れ落ちた一筋の光を目撃する。

地上へ迫る光に人々が目を向ける。その中にはふたりの先生に救われた、もうひとりのシロコの姿もあった。

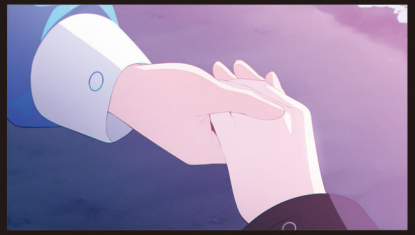
アロナたちに守られながら、尾を引く光となって成層圏より降下した先生は、帰るべき美しい世界へと降り立つ。

「ですから――帰りましょう、先生」　無事に地上へと降り立った先生を最初に出迎えたのは、歓喜と感涙に包まれた本船のブリッジクルーだった。

「私たちのすべての「奇跡」が在る場所へ」　出迎えられながら、いつか聞いた少女の言葉が先生の頭をよぎる。それは二つ目の古則に対し少女が示した答え。

「ありがとう……大切に、するね」　シロコがもうひとりの自分に贈った目出し帽。それは仲間との思い出が詰まったふたりにとって大切な品だった。

「そうすれば、私にも、いつか……訪れると……信じて……」　先生の無事を見届け教室から去ったA.R.O.N.Aは果てを目指し、からっぽで冷たい静かな海岸線を進んでいく。



「はいっ！プラナちゃん、一緒に帰りましょう」　ひとり、果てへと進むA.R.O.N.Aに向けて、今度はアロナが手を差し伸べる。ふたりで家へ帰るために。

「私たちの帰る場所であり、私たちの物語が始まる場所――Blue Archive（ブルーアーカイブ）に！」

プラナと名付けられたA.R.O.N.Aは、少し遠慮がちに差し出された手を取り、アロナの申し出を受け入れる。

あまねく奇跡の始発点
Where All Miracles Begin

MAIN STORY CUT STAFF

Art Direction

Kim In (hwansang)

Character Art Direction

DoReMi

Character Art

Kim In (hwansang)
DoReMi
Paruru
Mx2J
YutokaMizu
Owa

Character Art Support

Kim In (hwansang)
DoReMi
Paruru
Mx2J
Owa
Kim Kukki (9ml)
YutokaMizu
Kokosando
MISOM150
Kim Saehansol (CHILD)

Graphic Design

Kim Fruit
Kim Sujin (Pixel)

Background Art (2D)

Lee Kyungseo (filloon)
Hyun Dasom (pia)
Kwon Minjung (blackjjung)
Lee Seul (Suroo)
CookieBox
Kim In (hwansang)
DoReMi

Background Art (3D)

Choi Jinou (Danyu)
Kim ChoA
Kim YoungRae
Lee SeHyeon

Scenario Direction

Yang Juyoung (isakusan)

Scenario Designers

Lee JungHee (CloudPoet)
Jeon YiGi (akaigamgyul)
Lee ChangGi (X19A)
Yon JungSeok (naq9)
Kim SunWook (NOOK)

Scenario Writers

Yang Juyoung (isakusan)
Oh HyunSeok (POIst)
Park SeongMin (Then-goon)
Nam MinCheol (Prenguin)
Lee HyounMin (GrimGreen)

IP Business Managers

Cho MinSik (HarryCho)
Suh Eugene (SeiJin)

Lead Service Management

Shin Jiwon

Service Management

Lee Sunyeong
Chun Soyeun

Cooperated Illustrators / Character Cooperated Illsutrators

ミミトケ
BILLBUNG
YOTTE
SuperShiruco
Dorontabi
しわ
PONYA

Background Cooperated Illsutrators

Color Creation
Kotaro
3211
yagami ni-so
Amakani
Kashi Takahisa
Godkey
Isobe toast
Frontier Agent Inc.,
QBIST Inc.,
Creative Freaks

STAFF INTERVIEW

Hwansang [アートディレクター] × isakusan [シナリオディレクター] × Lim JongGyu [ディレクター] × DoReMi [イラストレーター]

Hwansang ／ NEXON Games MXスタジオ所属。本作のビジュアル全般を取り仕切るアートディレクター。ビジュアル制作やキャラクターデザインほか、プロジェクトの内外で生み出されるアート系成果物の監修も担当する。

isakusan ／ NEXON Games MXスタジオ所属。『ブルーアーカイブ』のシナリオチームを率いるシナリオディレクター。メインストーリーの執筆だけでなく、キャラクター設定、世界観、シナリオ、BGMのディレクションも行う。

Lim JongGyu ／ NEXON Games MXスタジオ所属。作品の基幹を支えるゲームディレクター。Kim Yongha 総括プロデューサーやisakusanと共に参加した『QURARE: 魔法図書館』の運営・制作を経て、本作の開発に携わる。

DoReMi ／ NEXON Games MXスタジオ所属。漫画家兼イラストレーターとしての活動を経てチームに合流。メインのビジュアルやメモリアルロビーのイラスト、便利屋 68 を始めとした数多くのキャラクターデザインを担当する。

注意：こちらのインタビューにはメインストーリー Final.「あまねく奇跡の始発点」のネタバレ、および一部キャラクターのセリフ内容が含まれています。

『ブルーアーカイブ』制作・運営の2年目を振り返って

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――本書『ブルーアーカイブ オフィシャルアートワークス』でお会いするのは初めてとなります、Lim JongGyuさんとDoReMiさん。簡単な自己紹介と、『ブルーアーカイブ』制作チームへの参加経緯をお聞かせください。

Lim JongGyu：2014年からKim Yongha総括プロデューサーと共にゲーム開発をしており、『ブルーアーカイブ』にはプロジェクト始動から参加していました。
ゲームシステム及びバランス全般のディレクションの他、サービス運営プランの設計、開発プロセスの整備を担当しております。

DoReMi：元々はオリジナルメインでたまに2次創作をするフリーの漫画家兼イラストレーターでしたが、2018年下半期に『ブルーアーカイブ』プロジェクトから連絡を受け、合流することになりました。
イラストやキャラクターに対する自分の知識・アイデアを活かせる場所を探していたところ、声をかけていただき、『ブルーアーカイブ』の初期キービジュアルと世界観を拝見して、「今まで自分が培ってきたスキルとアイデアを活かせるこれ以上の原石はない」、そう思って、プロジェクトへの参加を決めました。
参加してからは、メインイラストレーターとしてキャラクターデザインと1stPV、メモリアルロビーなどの作業を通して、ブルアカらしい絵柄を確立させるために尽力しておりました。現在はメイン作画家として『ブルーアーカイブ』の看板となるイラストの制作を担当しております。

――「1st anniversary」から「2nd anniversary」までの期間（2022.2~2023.2）は、みなさんにとってどんな1年でしたか？開発環境や制作体制、仕事への取り組み方、ユーザーの反応など……1年目とくらべ、2年目にはどのような変化がありましたでしょうか。

Hwansang：どう例えるのが正解かは分かりませんが、昨年は「やっと歩き始めた子供」を見守るような不安と心配を感じながらも、その成長に喜びとワクワクが止まらない……そんな年でしたね。体力面、精神面ともに非常に大変な1年だったので、今になって振り返ってみると、抱えていた荷物をようやく降ろせた時のような、妙にスッキリした気持ちと名残惜しさがあります。

「1st anniversary」までの目標が「安定化」だとすれば、「2nd anniversary」までの目標は「成長と発展」でした。これまでの経験から、制作チームのパフォーマンスが比較的安定してきたので、2年目からは「より良いものを出さなければ」といった大きなプレッシャーもありました。「期待に応える」というのが大きな課題でしたが、最終編となるメインストーリー Final. で思った以上の反響があって嬉しかったです。正直、不安がずっとあったので……でも同僚に助けられ、予想を超える大きな成果を得ることができ、ただただ感謝の気持ちで過ごした1年でもありました。

isakusan：1周年（22年2月）の時……私、何してたっけなぁ……。たしかあの時はVol.3「エデン条約編」の2章と3章を書き終えて、すぐに4thPVと最終編の制作に移った時期でした。1周年とは言っても、なにかを特別に祝ったりした記憶はなく……。あれから2周年までは、最終編の完結に向かって全力疾走していたので、気がついたら2年経っていたという感じです。業務量、スケジュール、そして目標……どれも簡単なものではなかったのですが、なんとしてでもやり遂げなければ、というプレッシャーが私たちを導いてくれたのだと思います。

2周年を過ぎた今（23年5月時点）になって言えることですが……最終編は、非常にハードなスケジュールで作られていました。作業者それぞれの日程、キャパシティ、体力など、不確かな要素が多い中で制作しなければならなかった。特に、私が締め切りを守れなかったことで、内部のスタッフをはじめ、Yostarローカライズチーム、更には運営チームにも迷惑をかけてしまいました。この場をお借りして、すべての関係各所の皆様にお詫び申し上げます。ライターとして、そして責任者して、反省すべき点だったと思います。

そして、今更ではあるのですが……2周年以降、『ブルーアーカイブ』というIPがようやく日本で受け入れてもらえたという感覚が

※1) RE:Aoharu
メインストーリー Final.「あまねく奇跡の始発点」の劇中や、その内容を扱う4th PVのBGMとして採用されている楽曲。プロローグの劇中BGMとして使われた「Aoharu」のアレンジ版にあたる。ゲーム起動時のタイトル画面でも使用されている。

あります。これが何よりも嬉しく、皆様に感謝を申し上げたい部分です。タイトルをリリースしたときも、1周年のときも、「エデン条約編」を終えたときも……やり遂げた、といった実感はあまり湧かなかったのですが、やっとはっきりと感じるようになったと言いますか……。とはいえ、この状況に甘んじることなく、気を引き締めていきたいと思います。今はまだスタートラインに立っただけに過ぎず、レースの本番はこれからだと思っています。

DoReMi：開発初期は「ユーザーにこういうものを見せたい、こういうものを気に入ってくれるだろう」といった風に、自分が良いと思う『ブルーアーカイブ』を作っていたので、1年目は、そういった自分の作品に対する答えと言いますか、フィードバックを受け取る感覚でいました。また、自分にとって初めてのゲーム開発でしたので、ユーザーに披露するのが楽しみで仕方がありませんでした。自分の好きなものを受け入れてもらえた時は、とても大きなやり甲斐を感じましたね。ユーザーの反応を見てこちらも元気をもらって、モチベーションがあがった状態で作業に入る……そんな喜びの中で過ごした1年でした。

2年目は、もらった声援の分、ちゃんと恩返しをしたいと考えるようになりまして……1周年で公開された3rdPVは、そういった感謝の気持ちを込めて作りました。その想いが『ブルーアーカイブ』を楽しんでくださっているすべての方に少しでも伝わっていたら嬉しいです。

Lim JongGyu：ずっと目指していたゴールに向かって無我夢中で走っていたら、自分でも知らないうちに通過していたような感覚と言いますか……達成感と心地よい疲労が残る1年でした。最初の1年目と比べると色々なことが変わりましたね。「1st anniversary」までのサービスで得た経験をもとに、少しでも成長して、みなさんに最終編をお見せしたかった。そんな中、組織の規模も大きくなってきたので、人数が増えた分、様々なアイデアをまとめたり、各種機能の開発プロセスを整理したりなど……課題は山積みでした。それらをすべて並行して処理しながら最終編に向かって突っ走った結果、新たに見つかった課題も少し、いや、たくさん生まれましたが……。無茶なスケジュールにも関わらず、一緒にがんばってくれた仲間や関係各所のみなさんに対して、申し訳ない気持ちと、感謝の気持ちでいっぱいです。そして、一番変わったことと言えば、『ブルーアーカイブ』を楽しんでくださる方が増えたことでしょうか。本当にありがとうございます。

開発チームが総力を上げて取り掛かった メインストーリー最終編

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――2年目に実装された各メインストーリーについて、特に印象に残ったものをあげていただき、それぞれ振り返ってみてのご感想をお聞かせください。

Hwansang：どれも思い入れの深い特別なものですが、最終編となるFinal.「あまねく奇跡の始発点」が一番、印象に残っています。題材そのものは、開発初期にシナリオディレクターのisakusanさんから話を聞いていたのですが、「これを形にしなければ」と確信したのは、21年上旬、「**RE:Aoharu**」(※1)のデモ曲を聴いたときでした。曲と共にストーリーを進めた時の感動を、ユーザーのみなさんにもぜひ味わっていただきたい……そんな思いが強まった瞬間でした。
本格的なPV制作に入ったのは、3rdPVの作業が終わった21年の後半からです。PV内に最終編のストーリーを盛り込んで、物語の雰囲気とイメージを視覚的に受け取ってもらいたいと考えました。最終編は、PV制作だけでも従来の2倍以上の作業が必要な、非常に難易度の高いものでした。その上、ストーリーはもちろんビジュアル的にも新しいコンセプトとトーンを作っていかなければならなかった。大変だった分、最終編のアップデートに向けての盛り上がりを作ることができましたし、公開後、ユーザーのみなさんのお声を非常にたくさんいただけたので、やってよかったと思いましたね。

ゲーム内の制作に関しても、作業量は過去最大で、やると決めた瞬間から実装までのほとんどの時間は最終編のことしか考えられないくらい、精神的な負担が大きかったです。「今、とても無謀なことに挑戦しているのでは？」と悩む時間もありましたが、黙々と手伝ってくれた同僚のおかげで駆け抜けることができました。振り返ってみると、こうして無事に終えられたことが不思議に思えるくらいです。「良いものを届けたい」というスタッフの思いが、最終編のタイトルのように「奇跡」を起こしたのではないかと思っています。

DoReMi：Vol.2「時計じかけの花のパヴァーヌ」編の第2章「友情と勇気と光のロマン」と、最終編のFinal.「あまねく奇跡の始発点」が特に印象に残っています。
特に、「パヴァーヌ」2章では、私の大好きなアリスのストーリーが深掘りされました。……少しだけ作業当時のことを語ってもいいでしょうか？　あの時は、最終編の準備と4thPVの作業を並行していたので、スケジュールがパンク寸前でした。それでも、「パヴァーヌ」2章のシナリオカットだけはこだわりたくて――この物語において自分ができる最高のサポートを、どうしてもしたかったんです……欲張ってトキの変身シーンとか、アリスの追加カットインとか、コンテを押し込んだまではよかったものの、途中から自分でもオーバーワークなことに気がついてしまって。内心、Hwansangさんが止めてくれるんじゃないかと思っていました。それは無茶だよ、と。ですが、Hwansangさんは「私も手伝いますので、これ、全部やりましょう」と、作業を手伝ってくれたんです。そういう人なんです、この人は……。

最終編の大まかなプロットは、開発初期の1stPVを制作していた頃にシナリオディレクターのisakusanさんからよく雑談を交えて聞いていました。Hwansangさんと1stPVを作って学園都市のイメージを固めていた時期に「宇宙戦艦をやります」と言われた時のことを、今でも覚えています。当時は「え？？？」ってなりましたね……。その後、ゲーム内でストーリーを繋げ、最終編に至り……。最終編の最初のシナリオプロットを読んだ時には、「宇宙戦艦、最高！」ってなっていました！

4thPVの構成はシナリオとの連携が非常に大切だったので、Hwansangさん、isakusanさんとの話し合いでどんどんシーンが決まっていきました。KAITEN FX Mk.∞ VS ペロロジラ、宇宙戦艦の出発シーン、1年生のリン（！）、アリスのシーンなどなど……。聞いているだけでワクワクするようなシーンの数々を隣で聞きながら、やる気をチャージして作業を進めていきました。連邦生徒会長とブラナのイラスト、ウトナピシュティムのオペレーター衣装など、最終編関連のデザイン。そして、終わりが見えない4thPVの監修作業。PV以外の大量のシナリオカット……。短期間にたくさんの作業があったのに、大きなトラブルも起きる事なく楽しくやり遂げることができました。

最終編の準備期間中、その他の期間限定イベントからは少し離れた仕事をすることが多かったのですが、背中を任せられる素晴らしい仲間のおかげで最終編と4thPVに集中することができました。原画家が4人しかいなかった初期では考えられなかったことです。アップデートを支えてくれた『ブルーアーカイブ』原画チームのみなさんに、この場をお借りしてお礼と感謝を申し上げます。

Lim JongGyu：オタクとしての私は、レトロゲームとアニメ、漫画が大好きです。そういう意味で、Vol.2「時計じかけの花のパヴァーヌ編」の第2章「友情と勇気と光のロマン」と、Final.「あまねく奇跡の始発点編」の第2章「F.SCT攻略戦」は、個人的に心に響くド・ストライクな話でした。ですが、開発スケジュールを管理する者として、公私混同は慎まなければなりません。
実は、「パヴァーヌ」の2章は当初の開発スケジュールになかったものでした。「なんとか実装できないだろうか？」「でも、スケジュールが……」と悩みに悩んだ結果物理的に不可能だと一度は実装を見送りました。ところが、isakusanさんが「どうしてもやりたいです！」とシナリオのあらすじを持ってきて、「10話ぐらいの分量なら日程を詰めればできる」。そう考えて開発を始めました。しかし、当初10話の予定が、気がつけば「25話＋歴代最多カットイン＋歴代最多3D演出追加」に……一体どうしてこんなことになってしまったのでしょう。

また、最終編となるFinal.第2章「F.SCT攻略戦」の山場の一つであるKAITEN FX Mk.∞ VS ペロロジラも当初はカットイン２～３枚の予定でした。巨大ロボットvs巨大怪獣というロマンに満ちたシチュエーションは私の大好物ではありましたが、最終編をスケジュールに間に合わせるためには2か月以内に作業を全て終えるという計画でしたので、分量はこれ以上増やせない！そう思って泣く泣く諦めていたら……いつの間にかバトルシーンが追加され、演出がつき……またしても歴代最大スケールのものができあがっていました……一体どうしてなのでしょう。

仲間が己の欲望を解放した結果、突如として溢れたタスクと破綻したスケジュールを調整する羽目になり……文句を言いながらも、知らないうちに私自身も一緒に全力で走っていました。今あげた2つのメインストーリー以外にも、開発をしていく中でそういった妥協を許さないこだわりが何度もあったからこそ、今の『ブルーアーカイブ』が出来上がっていったのだと思います。

isakusan：最終編の話は他の方が触れてくださったので、私はVol.3「エデン条約編」第４章「忘れられた神々のためのキリエ」の話ができればと。実は、Vol.3「エデン条約編」第４章は、最終編の構想後に考えたストーリーなんです。ミカの活躍の場は、最終編の第２章に描く予定でした。ですが、どれだけ考えても、ミカの救いをきちんと描き切れそうになくて。最終編は4章でクライマックスを迎えるため、１～３章はそこまで重い話にしないつもりでした。また、最終編はすべてのキャラクターが登場するイベントなのですが、そんな中でミカだけ内面や心情を深掘りするのは不可能だと思ったんです。そうして試行錯誤した結果、当初予定していたストーリー「アリウス自治区攻防戦」を大幅に加筆修正し、Vol.3「エデン条約編」第４章を作ることになりました。プロット修正中、自分でも「これなら大丈夫だ」という確信があったので、関係各所の皆さんを説得して執筆しました。ボスとして活躍するはずだったベアトリーチェは、そうして「あのような形」に落ち着いたのです。大人の事情とは得てしてそういうものなので、大人の彼女ならきっと理解してくれると思っています。（笑）

YutokaMizuさんが描いてくださったミカの狂った表情を見て、「そんな、魔女でも見たみたいな顔しちゃって。」というセリフが

自然と頭の中に浮かんだことを覚えています。ミカらしい、狂気の中に可愛さが混ざった、絶妙な表情だと思います。

▲ アツコ救出のため先を急ぐサオリたちの前に、追撃者として立ちふさがったミカ。みずからを“魔女”と蔑むその言動からは、均衡の崩れてしまった彼女の情緒が痛々しいまでに伝わってくる。

――みなさんがあげられたメインストーリーについて、アートデザイン、シナリオ、ゲームシステムのコンセプトなど、特に注目してほしい部分、開発側の意図、ユーザーの反応で印象に残っているものがあればお教えください。

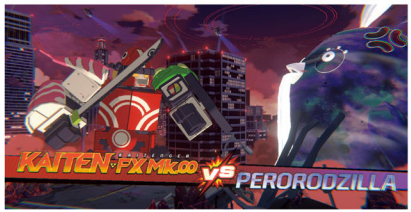
Hwansang：最終編のカイテンジャーの活躍は、ビジュアル・スペック面ともに設計当初の想定を遥かに上回るクオリティになりました。アップデート直後にTwitterでトレンド入りを果たすなど、ユーザーの皆さんから熱い反響をいただいたことも印象的でしたね。各担当の熱意が込められたシーンなので、まだ見ていない方は是非。
また、エンディングクレジットの演出もカイテンジャー同様、設計の段階で想定していた以上のものをお届けできてよかったです。制作期間が非常にタイトだったので、「本当に終わるのだろうか？」という不安もありましたが、スタッフのみなさんが魂を込めて作ってくださったおかげで、無事完成にこぎつけることができました。公開後は、「劇場版アニメを見終えたかのような余韻がある」というコメントをいただいて、大変嬉しかったです。

Lim JongGyu：KAITEN FX. ∞ vs ペロロジラ……巨大ロボットと巨大怪獣、すごく良いですよね。特にBGMが切り替わって必殺技に繋がる演出！少年心を大いに刺激する何かがありました……！　色々な仕様を欲張ったついでに、私個人の願望としてはKAITEN FX. ∞を操作できるようにしたかったのですが……流石に無理でした！残念！　でも本当にたくさんの方に楽しんでいただけて、感無量です！

DoReMi：連邦生徒会長のナレーションからはじまる、4thPVのIFシーンが一番印象に残っています。私はここの演出を担当したのですが、1枚1枚が感情と物語をぎゅっと詰め込んだ、密度の高いものに仕上がったと思っています。また、ユーザーが読み解いてくださった考察や解釈はどれも興味深いもので、楽しく読ませていただきました。
他にも最終編のカットイン作業中のことや、当時考えていたことなど……語りたいことはたくさんありますが……。またの機会にお話できたらと思います。大変でしたけど、楽しかったですし、貴重な経験ができました。

isakusan：Vol.3「エデン条約編」第4章の話をもう少しだけ……サオリとミカのお話を考えていた時、果たしてみなさんに受け入れてもらえるのかずっと考えていました。自分なりのキャラクター哲学なのですが、私は彼女たちの歩みを「禊」と捉えてほしくなかったのです――そういった善悪の二分法的な倫理観で動いてほしくなかった。キャラクターというのは人間のメタファーであり、人間は善悪の基準で規定できない存在ですから。彼女たちもまた、人間としての弱さやズルさをあわせ持つ存在でいてほしかったのです。
結局、「誰が誰をどう許すのか、許されないとしたらどうしてなのか。」キャラクターがユーザーに許されるためにはどのような過程が必要なのか？　それらの疑問に対する自分なりの答えが、エデン条約のサオリとミカでした。もちろん、今も2人はすべてのユーザーに許されたわけではありません。罪を完璧になかったことにする「許し」というものは存在しませんので。（あるとすれば、それは宗教的な許しでしょう）　それでも、彼女たちが『ブルーアーカイブ』という世界に奥行きを与えてくれると思ったので、サオリとミカを世に送り出しました。変な話ですが、彼女たちを通じて「他人を許すためには何が必要なのか？」について考える機会になりましたら、ライターとしてこれ以上嬉しいことはありません。

▲ 4thPVや最終編の劇中で描かれたIFの世界とも言える描れて歪んだ先の終着点。恐らく悲劇的な末路を迎えたと思われる生徒たちのショッキングな姿は、見る者に大きな衝撃を与えた。



▲ 戦隊ロボット vs 巨大怪獣というまさかのカードが、虚妄のサンクトゥム攻略戦における最終決戦を飾った。巨大化の制限時間が3分間という設定も、特撮ヒーローファンを思わずニヤリとさせる。

▲ アロナと A.R.O.N.A が手を取り合ったことで生まれた奇跡。一筋の流れ星となった先生が、成層圏から地上へと帰還するまでの軌跡を、テーマソングとスタッフロールを交えながら描かれていく。

ゲーム媒体ならではとなる戦闘パートにおける新たな演出

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――他にもメインストーリーといえば、Vol.3「エデン条約編」第4章のミカ乱入シーンや、最終編となるFinal.「あまねく奇跡の終着点編」第4章のラストなど、戦闘パートでの演出にも驚かされました。こういった部分の演出を強化された意図や経緯などありましたら、お聞かせください。

Hwansang：ゲームという媒体ならではの演出をする、というのをisakusanさんは以前から大切にされていました。最終編のラストパートは、これまで作り上げてきた演出の集大成とも言えます。特に「**大人のカード**[※2]」に関わるところは、ゲームでしか伝えられない演出だったのではないかと。色んなスタッフが心血を注いで作ったシーンなので、まだプレイしていない方がいらしたら、ぜひご自身の目で確かめてみてください。

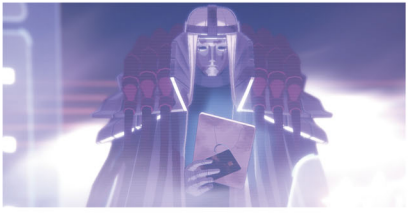
isakusan：「大人のカード」についてお話しましょう……。正直、メタファーな題材を露骨に出してしまうのは反則だと分かっていましたが、最終編だし、対象が「あの人」だし……という気持ちでやることにしました。関係各所にご迷惑をおかけしましたが、最終的に、良い形に仕上がったのではないかと。

……ですが、本音で言えば私は「大人のカード」の能力をもっとぶっ飛んだものにしたかったんです（笑）。青輝石の数だけ追加ダメージ！的な。でも、それはさすがにちょっと……と（笑）。消費した青輝石をラスボスのカードから後で回収する、といったアイデアもありましたが……大人の事情もあって実現はできませんでした。カードのアイデアだけは最後まで残っていましたが（笑）。

どんどん新しいゲームがリリースされ、流行が移り変わるモバイルゲームというプラットフォームで、私にできる領域、「設定」と「シナリオ」で、忘れられないようなインパクトを残すことはできないだろうかと、頭を悩ませた結果が今回の最終編でした。他のインタビューで何度もお話していますが、こういったアイデアを受け入れ、支えてくれ、最後まで一緒に付き合ってくれた仲間がいたからこそ、こうして実現できたのだと思っています。

Lim JongGyu：戦闘での演出については、反対意見も多くありました。制作コストが高く、他のシーンで使い回すことができないからです。『ブルーアーカイブ』は、1日のプレイ時間があまり多くならないように設計されています。そのため、同じコンテンツを使い回してプレイ時間の幅を広げていくというのは、正しい選択とは言えません。

一度きりの体験で、印象に残るコンテンツを考えなければならない。ストーリーとアートワークという2つの強みを持つ『ブルーアーカイブ』で、戦闘パートの演出強化は理にかなっていました。アートディレクターのHwansangさん、シナリオディレクターのisakusanさんだけでなく、スタッフのみなさんがこの方針に賛同してくださり、何より、ユーザーのみなさんがそれを肯定してくださったことが、最終編という作品に繋がったのだと思います。



▲ 戦闘パートでシロコ＊テラーを倒した瞬間、プレナパテスが大人のカードを使用。青輝石を消費することで彼女の体力を瞬時に回復させてしまう。このカードは後にアイテムとして入手可能。

――メインストーリー最終編を2周年で実装することになった経緯や意図についてお聞かせください。

Hwansang：2周年で「最終編」という大型コンテンツを実装するのは、時期尚早ではないかという懸念もありましたが、ここで『ブルーアーカイブ』の物語が終わるという意味ではなく、より大きな物語に向かっていくための1つの区切りだと思っていただければ。この先、より良いコンテンツをお届けできるよう尽力していきますので、引き続きよろしくお願いいたします。

isakusan：最終編は、ディレクターのLim JongGyuさんの主導で行われました。私からお話できるのは、これらすべてが、厳密に定められたスケジュールのもとで進められたことぐらいです。詳しい話はLim JongGyuさんから聞いてください！ ちなみに、私はシナリオの締め切りのこともあって、2周年の公開を遅らせたいと思っていました（笑） なんとか書き切りましたけどね。

Lim JongGyu：2周年目にお届けした最終編は、プロジェクト開始から目指していた最初のゴールでした。これを通してIPとしての位置づけを確かなものにする、という計画でした。昨今は一日と置かず様々なゲーム、メディアコンテンツがリリースされています。いくら話題になっても、1か月と持たない今のコンテンツ市場で、新規IPとして確固たる位置づけを行うために、最も大事なことは何かというのを考えた結果です。1周年までに土台を用意し、2周年でストーリーの最終編という舞台を整え、それまでに積み上げてきたものを総動員して市場を切り拓いていく、という計画を立てていました。

そのために考えたプランがこちらとなります。
①実装が待ち望まれているミカをVol3.「エデン条約編」第4章の完結時点ではなく、2周年のタイミングでプレイアブルキャラクターとして実装する。

※2) 大人のカード
大人が人生や時間の代価として得ることのできる力。先生の切り札だが、使えば使うほど費やした生や時間が削られるという。プレナパテスとの決戦では、お互いがその力を行使することとなった。

※3) ドラマCD「舞台袖のかくしごと」
ゲーム内では描かれなかった「暁輪大祭」におけるサイドストーリーのひとつ。「暁輪大祭」の合同医療本部を舞台に、セリナ、セナ、ヒナによる学園の垣根を超えたストーリーが展開されていく。

※4) 水着おじさん
1.5周年を記念して実装されたホシノ（水着）のこと。ホシノの一人称が「おじさん」であることから、ユーザーからは親しみを込め、愛称としてそう呼ばれている。しかし、Twitterのトレンドにあがったことで、そうした背景を知らずに目にした人々の困惑を招いた。

②連合作戦や占領戦といった最終編のメインコンテンツである新システムを2022年夏のイベントで事前に実装。その時の結果を元にコンテンツを最終編用にブラッシュアップし、2か月以内に仕上げる。
こういったプランには懸念の声もありましたが、シナリオディレクターであるisakusanさんの最終編のあらすじと4thPVのラフを見て、スタッフ全員がこの案に賛同してくれました。夢のような計画の実現に近づいた瞬間でしたね。

もちろんこの後、スタッフの皆さんはものすごく苦……いや、苦労する事になりましたけど。そういう経緯があって、最終編は私たちの期待以上の形で完成し、リリースすることができたわけです。最終編によって、『ブルーアーカイブ』はIPゲームとして出発点に立つことができました。スタートラインの先、走り出す姿をこれからも見守っていってください！

ゲームの内外で話題を呼んだ 2年目のイベントストーリー

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――2年目に実装された各イベントストーリーについて、特に印象に残ったものをあげていただき、それぞれ振り返ってみてのご感想をお聞かせください。

Hwansang：全部のシナリオを挙げたい気持ちですが……特に、となると「暁輪大祭」の1、2部です。はじめは「こういう行事をブルーアーカイブの世界で見られたらいいなぁ」ぐらいの思いで、3rdPVのカットとして作った大運動会でしたが、PV公開後、ユーザーのみなさんからの熱い反響もあって、ありがたいことにゲーム内イベントとして実装することになりました。

PV制作当時、担当者が大運動会のカットを細部までこだわってくれて。「学園モノと言えばこれ！」という共感が生まれた良いシーンだったと思います。大運動会がPV内の1カットにとどまらず、開発、マーケティングの領域にまで広がっていく過程を見て、ゲームを運営していく中でこんなアプローチもできるんだなぁと、個人的に色々な気づきを得たイベントでもあります。実装後はたくさんのユーザーに楽しんでいただけてよかったです。

DoReMi：私も「暁輪大祭」が一番記憶に残っています。キヴォトスの生徒たちが繰り広げる、どこか普通じゃない体育祭！　話を聞いているだけでワクワクしますし、面白いですよね（ブルマ……。）

ゲーム本編のほかにも、コミックス、ウェブページ、ドラマCD、ライトノベルなど……。「暁輪大祭」というお祭りを目いっぱい楽しむ生徒たちのニュースがあちこちから飛んできて、本当に生徒が現実の世界にいるような感覚になりました。『ブルーアーカイブ』はこうでないと！　活気溢れる愉快なイベントだったと思います（ブルマ……。）

監修のためにヒナ、セナ、セリナの**ドラマCD「舞台袖のかくしごと」**(※3)を聴いていたとき、会社で気持ち悪い笑顔を浮かべてしまいました。収録曲の「LA LA RUN!」が本当に神曲なんですよ……ヒナが歌うんです……（ペンライトを握りしめる。）

Lim JongGyu：私は「アビドスリゾート復旧対策委員会」と「出張！百夜堂海の家FC計画」ですね。ワカモ（水着）やホバークラフト、占領戦のフィールド（百夜堂の広告飛行船！）、ヘルメット団のボス、ラブなど……。魅力的なキャラクターが満載の豪華なイベントでした。見どころは水着だけじゃありません！　もちろん水着は良いものですけど、はい……！

Twitterトレンドにもなった**「水着おじさん」**(※4)は、そんな風に話題になるだなんて想定もしていませんでした（笑）。

isakusan：イベントを1つずつ振り返りながら、感想を話していきますね。21年までは私がシナリオディレクターとしてイベントストーリーに関わっていましたが、22年からは私が最終編で忙しかったこともあり、社内ライター主導で作成することになりました。MXスタジオ所属のライターは全員、韓国でライトノベルを執筆していた凄腕の作家なんです！なので、イベントストーリーについては、読者目線で語らせてください。

まずは「どたばたシスターと古書館の魔術師」。ライターのPrenguinさんが執筆したイベントで、ウイが初めて登場しました。図書委員会の委員長である古関ウイは、私がキャラ設定に関わっ

ていない生徒のため、このイベントは読者目線で楽しむことができました。CHILDさんのデザインもとても素敵で、個人的にウイの例の顔が大好きです。怖いという方もいらっしゃいますが、私は好みどストライクでした。もっと出てくれたらいいな！

isakusan：同じく、Prenguinさんが執筆した「放課後スイーツ物語～甘い秘密と銃撃戦～」でも魅力的なキャラクターが登場しました。レイサの寂しさは、まさに学園＆青春物の甘酸っぱいチョコレート！　放課後スイーツ部のカズサも好きです。秘密を持つ大人びた1年生だなんて……反則じゃないですか!?

次に「不忍ノ心」は、「桜花爛漫お祭り騒ぎ！～空に徒花 地に忍び～」に続いてThen-goonさんが執筆したイベントです。忍術研究部のミチルとツクヨに、陰陽部のニヤとカホ。百鬼夜行の新生徒が大勢登場するイベントでした。ここで登場した生徒がもう全員、個性的で魅力的で！　特に、イロハの絆ストーリーのセリフ、「ねえ先生、一緒に、サボりません？」では思わず椅子から滑り落ちてしまったくらいです。セリフの破壊力たるや……。どこまで人を万魔殿の虜にするつもりなのでしょう!?　まさかこれも、マコトの陰謀!?

「喰積の前にいささか～一番勝負～」と「聖堂のメリークリスマス～救護騎士団の贈り物～」はGrimGreenさんが執筆したイベントです。満を持して主役級の大活躍をしたフウカと美食研究会。意外なことに、美食研究会がメインになったのは今回が初めてでした。（もっと出番があったような気がするのに……）やっぱりフウカは、苦しんでいる時が一番可愛いと思いませんか？　それでいて、健気に頑張る姿が最高なんです。ついつい、いじめたくなってしまう魅力があるんですよね！「聖堂のメリークリスマス」では残念ながら出番がなかった正義実現委員会のイチカの話も、いつかしたいですね。

「暁輪大祭」は、「On your mark」と「Get Set, GO ！」の2ヶ月にわたって開催された大規模イベントでした。メディアミックスとの同時展開は初の試みで、イベントストーリーの執筆とメディアミックスの総括を担当したPOIstさんが大変頑張っていたのが記憶に新しいです。Yostarの運営チームとマーケティングチーム、ローカライズチーム、メディアミックス作家のみなさんとで一丸となってイベントを作り上げてくれて……とても貴重な経験をさせていただきました。ここではついにユウカの親友、ノアが登場しました。ユウカのキャラ設定を作ったPOIstさんが同じくノアを担当したからこそ、セミナーの全体像が定まったのだと思います。

▲ 粉々になってしまった“経典だったもの”を目の当たりにして思わずこんな顔に。いつも古書館に籠もってばかりで、基本的には内向的な性格のウイだが、意外と表情や感情表現は豊かだったりする。

▲ イロハの休憩スペースにさりげなく転がっている、脱ぎたてと思わしき靴下がなんともマニアック。

――みなさんがあげられたイベントストーリーについて、アートデザイン、シナリオ、ゲームシステムのコンセプトなど、特に注目してほしい部分、開発側の意図、ユーザーの反応で印象に残っているものがあればお教えください。

Hwansang: 3rdPVの「暁輪大祭」応援シーンは、特に丁寧に作った場面です。担当の方が1つ1つシーンの意味を考えながら描いてくれたので、見るたびに新しい発見があると思います。他にも前夜祭の準備シーン、試合シーンでは、今まで絡むことがなかった学園、グループが一堂に会した時、どのような姿を見せてくれるのかを想像しながら制作しました。生徒さん同士の関係性に注目してみるのも、「暁輪大祭」を満喫する楽しみ方の1つになるのではないかと。公開後は、ユーザーの皆さんから「この子たちが出会ったら、こんな感じになるんだろうな」と共感の声もいただいて、とても嬉しかったです。

isakusan：先ほども話題にあがりましたが、22年夏の水着イベント「アビドスリゾート復旧対策委員会」と「出張！百夜堂海の家FC計画」の2つは、最終編の占領戦・連合作戦のための事前準備的なイベントでもありました。発案されたのはLim JongGyuさんです。

Lim JongGyu：isakusanさんがおっしゃるように、「アビドスリゾート復旧対策委員会」と「出張！百夜堂海の家FC計画」では、最終編のため先行制作したシステムと構成を採用していました。先ほどもお話ししたように、「対策委員会」イベントでは連合作戦システムを、「百夜堂」イベントでは占領戦のイベントシステムを先に実装。イベントで試験的に運用する事により、完成度の高いシステムを最終編で実装するためでした。
前後のストーリーやホシノ（水着）の時間差ピックアップなど、イベントやピックアップ自体の構成がシステムに合わせて制作されたのです。様々な要素が先行して決まっている上で、それに合わせたイベントが作られたケースですね。制約はありましたが、

結果として面白いイベントストーリーが出来上がって……シナリオチームってすごい……！

――「晄輪大祭」では、特設サイトの開設、試合映像の配信、Twitterでの優勝者予想など、ゲーム外でもリアルタイム感を楽しめるよう展開されました。どのような意図や経緯で企画を進められたか、お聞かせください。

isakusan：様々なメディアミックスで展開、という企画案は、Yostarさんから提案していただいたものです。サービスは日本、開発は韓国で行う『ブルーアーカイブ』の性質から、Yostarさんの提案がなければこのような形は成立しなかったと思います。開発側としても初の試みだったため、制作が進行している最中は多くの試行錯誤や様々な議論がありましたが、最終的には非常に良い形でみなさんにお届けすることができたと思っています。

Hwansang：ゲーム外でもドラマCD、コミカライズなど、様々な施策を提案していただきありがとうございました。おかげで「晄輪大祭」という『ブルーアーカイブ』世界観内のイベントが、単なる設定にとどまらず、実体を持つリアルタイムなお祭りになりました。

準備からユーザーの皆さんにお届けするまでの間、本当に多くの方にご尽力いただきました。それまではゲーム内要素でしかリアクションを得ることができなかったことに対し、このときはゲーム外の媒体にて『ブルーアーカイブ』の世界観を楽しんでくださるファンの方々の反応を見ることができ、嬉しかったです。ドラマCDやキャラクターソングは、私も楽しく聴かせていただきました！

Lim JongGyu：「晄輪大祭」のメディアミックス関連は、IP、アート、ストーリー担当の方と、統括プロデューサーであるKim Yonghaさん、プロデューサーのPark ByungLimさん、Yostarのみなさんのおかげで形にできました。私のやったことと言えば、最初1つのイベントとして企画したはずのものが、いつの間にか2つに膨らんでしまったのでそのスケジュール調整を頑張ったぐらいしか……。皆さんの努力のおかげで、『ブルーアーカイブ』というIPが本格的に広がっていく実感を味わえて、嬉しかったです。

2年目に活躍を見せた キャラクターたちについて

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――2年目のメインストーリー、イベントで活躍したキャラクターの中から、特に思い入れのあるキャラクターをお選びいただき、ご感想をお聞かせください。

DoReMi：ミカとサオリ、アリスとケイ、リオとトキ、リン、シロコ＊テラー、そしてプレナパテス、ですかね。みんなに強烈な感情、という贈り物をもらいました。ありがとう、『ブルーアーカイブ』……。

Lim JongGyu：忍術研究部の生徒たちの活躍が印象的でした。夢を叶えるために、現実に屈せず努力し続ける姿は……やはり応援したくなりますよね。

Hwansang：最終編の制作中は、連邦生徒会長の回想からはじまるIF世界観で登場したキャラクター達の描写に少々、苦労しました。シーン1つ1つに、それぞれの物語を濃密に込めてありますので、ぜひじっくりご覧いただけたらと思います。各シーンの制作中はスタッフ同士でたくさん話し合って描いていました。今後の展開で、それらのストーリーをビジュアルと共に、皆さんにお見せできる機会があるといいですね。

isakusan：ミカとサオリの話はさっきしたので……。今回はこの本の表紙でもあるシロコ＊テラーの話を。彼女は『ブルーアーカイブ』では異質なドラマを持つキャラクターです。これだけの悲劇を経験したキャラクターを学園青春物に持ち込むのは、私にとっても挑戦でした……。ですが、描かないという選択肢はありませんでした。シロコ＊テラーが先生に銃を向けるシーンは、『ブルーアーカイブ』の世界観作成当時、最初に作った重要なイメージでもあります。「ここに非情なドラマをおいた。さて、学園と青春の物語をはじめよう」という。彼女こそ『ブルーアーカイブ』の核となるテーマと、最も隣接しているキャラクターと言えます。

話が長くなりましたが、シロコ＊テラーは登場したばかりの生徒です。導入の紹介が終わったので、彼女の物語はこれからが本番となります。始発点に立った彼女に、この先一体何が待ち受けているのか、彼女はどんな選択をし、そしてどんな結末を迎えるのか……どうか一緒に見守ってください。

▲ プロローグにも登場していた先生に銃口を向けるシロコ＊テラーのカット。サービス開始からおよそ2年を経て実装されたメインストーリー最終編で、その真相がようやく明かされることとなった。

――2年目のメインストーリー、イベントで活躍したキャラクターのうち、ユーザーの反響を見て1番印象に残ったのは？

Hwansang：プレナパテスですね。はじめて設定を聞いたときから、早くユーザーのみなさんに届けたい、そう思えた人物でした。設定を知っている側からは、ユーザーのみなさんが簡単にその正体を推測できると思っていたのですが……真相が明らかになったあと、みなさんがどんな反応をするのか。ワクワクしながらストーリーの実装を待っていました。最終編のエンディングまでに、設定に相応しい素晴らしい部分を見せたくて、描き方は特に工夫しました。ユーザーのみなさんからも熱い反響をいただけたので、満足しています。

DoReMi：アリスとケイが勇者になるシーンですね！ 2人は本当に偉い……ユーザーのみなさんの感想で、今でも泣きそうになります。

isakusan：反響のあったキャラクター……。やはりミカでしょうか（笑）ミカを書くときは心配半分、期待半分だったのですが……。多くの皆さんに愛されるキャラクターになって、感謝しております。

私は、ミカみたいな善悪の区分が曖昧で情緒が複雑なキャラクターを描くのが好きで。だから『ブルーアーカイブ』にはハルナやワカモ、リオ（そして銀行を襲うシロコ）のように、どこか歪んでいて、でも悪党と呼ぶには微妙な……そんな生徒がたくさんいるんです。

そんな私の好みが強く反映されたキャラクターがミカで、悪者ではありますが、ストーリー内で最も劇的な変化を経験していて、複雑そうに見えて実は単純で、クーデターを起こすほど狡猾なのに、子供のように純粋な一面もある……。そんなとらえ所のないキャラクターを意図しました。なにより、YutokaMizuさんデザインのミカには魔女と聖女、両方の顔が共存していて、ミカの物語を執筆している時はとても楽しかったです。「エデン条約編」でミカの話は一段落しました。でも彼女のお話はこれからも続きますので、楽しみに待っていてください。

Lim JongGyu：私はトキですね。やっぱりパワードスーツは口マンがありますよね！スタッフ同士でお互いのロマンについて語り合い、コンセプトが決まって、演出がついて……そしてストーリーに登場して、キャラクターとして動き出したその瞬間の同志の叫び！　実装後、ユーザーのみなさんからいただいた「ロマンの塊!!」という声に、「やはり私たちの想いはひとつだ!!」と、一体感を感じました。

躍進を経て確固たる位置づけを得た『ブルーアーカイブ』3年目以降の展望

BLUE ARCHIVE STAFF INTERVIEW

――すでにサービス3年目に入っている『ブルーアーカイブ』ですが、改めて今後の抱負や展開などについてお聞かせください。

Hwansang：最終編という大きなチャプターを無事に終えることができたことに、深く感謝します。また、それに劣らないより良いストーリーとビジュアルをお見せできるよう、今準備しております。『ブルーアーカイブ』がより多くのみなさんに長く愛されるよう、コンテンツとして固めていくと同時に、みなさんに心踊るビジョンをお見せできる、そんな1年になることを願っています。スタッフ一同、ワクワクしながら「次」の準備にかかっておりますので、何卒ご期待ください。

DoReMi：3年目のその先も、楽しいキヴォトスは続きますので！どうぞご期待を！

isakusan：3年目以降は、体力づくりに励みたいと思います。身体が第一ですから！　運動不足の中年オヤジの新年の抱負みたいになってしまいましたが……健康な身体で、コツコツと物語を作り続けていきたいと思います。

Lim JongGyu：これからも成長し続けられるタイトルになるよう最善を尽くします。素晴らしいシナリオとアートを、最高の形にして先生にご提供できるよう、さらに精進して参りますので、楽しみにしてください！

――最後に、ファンのみなさんへメッセージをお願いします。

Hwansang：『ブルーアーカイブ』を応援してくださる皆さんのおかげで、無事に2周年を迎えることができました。ご声援に応えられるよう、より良い作品をお見せできるよう、がんばりたいと思います。

DoReMi：『ブルーアーカイブ』を好きでいてくださるみなさんのおかげで、人生で最も楽しい2年間を過ごすことができました。これからもみなさんと一緒に「好き」を共有していきたいと思います。みなさん、いつもありがとうございます。

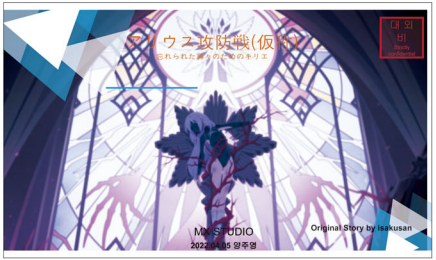
isakusan：インタビューを読んでいただきありがとうございました。これからもよろしくお願いします。

そして最後に。いつも、より良いゲームにすべく尽力してくださっている開発スタッフと、我々と共に頑張ってくださっているYostarの運営、マーケティング、ローカライズの皆様にもこの場をお借りして感謝申し上げます。

Lim JongGyu：『ブルーアーカイブ』を楽しんでいただき、ありがとうございます。引き続き面白いゲーム体験をご提供できるよう、がんばって参ります。これからもよろしくお願いします！

『エデン条約編』4章のストーリー展開PT

インタビュー本文中（p.313）でも触れられた、Vol.3「エデン条約編」第4章のもととなる「アリウス自治区攻防戦」のプレゼン資料（※日本語にローカライズ済）。こうした資料が事前に用意され、制作スタッフの間で情報の共有が行われた。



はじめに

22年6月から8月まで展開される予定の、エデン条約編の後日談ストーリーです。

22年シナリオPTを先にご確認いただけますと、もっと理解しやすいかと思います。

これは、
エデン条約で
話しきれなかった子たちの後日談

おそらく一番憂鬱で暗い話しであり、

最終話(phrenapates・フレナペーテズ編)を繋ぐブリッジ役割の話。

…になる予定です。

- 暗闇の裏路地。アリウススクワットが他のアリウス兵隊に温われている。
- エデン条約の負傷と疲労、補給が塞がれた状態でスクワットは奮闘するが結局行き止まりに。
- 絶体絶命の瞬間、アツコが前に出て、

- 目標は自分のはずだから、自分以外は逃がしてほしいと提案する。

- アツコ、ダメ！
- サオリは口を極めて反対するが、
- アツコはみんなを救うために素直にアリウス兵隊に投降する。

- ううん、ここまで。
- 私たちはここで代償を払えばいいの。
- 元気でね、サオリ、それじゃ。

- ダメ……アツコ、殺される、殺されちゃうよ……

- うん、でも、私たちはそうなっても仕方ない、前から覚悟してたことでしょう？
- 自分たちはこうなっても仕方ないと、アツコは
- アリウスの兵隊についていく。

EXTRA PAGES

BLUE ARCHIVE

OFFICIAL ARTWORKS 2　ブルーアーカイブ オフィシャル アートワークス 2

ILLUSTRATION

CHARACTER PROFILE
- EXTRA CHARACTER
- NON PLAYER CHARACTER

MEMORIAL LOBBY
- MEMORIAL LOBBY ROUGH

EXTRA CONTENTS
- CONCEPT DESIGN
- MAIN STORY CUT
- STAFF INTERVIEW

ブルーアーカイブ オフィシャル アートワークス 2

BLUE ARCHIVE OFFICIAL ARTWORKS 2

一迅社

裏表紙・背

※表記は発売当時のものになります。

BLUE ARCHIVE
OFFICIAL ARTWORKS 2

ブルーアーカイブ　オフィシャル アートワークス 2

監修・協力	株式会社NEXON Games 株式会社Yostar
装丁・本文デザイン	Kaoru Miyazaki (KRAPHT) , 廿
構成・執筆	伊達裕介
編集	佐藤凌輔
発行人	野内雅宏
編集人	鈴木海斗
発行所	株式会社一迅社 〒160-0022 東京都新宿区新宿3-1-13 京王新宿追分ビル5F 03-5312-6131（編集部） 03-5312-6150（販売部） 発売元：株式会社講談社（講談社・一迅社）

ISBN 978-4-7580-2588-1
Printed in JAPAN

© NEXON Games & Yostar